Joypad

PlayStation 2 • Xbox 360 • GameCube • Xbox • Nintendo DS • PSP • GBA • N-Gage

Joypad

N° 162 avril 2006

LE MAG DES CONSOLES

TOURIST TROPHY

LES CRÉATEURS DE GRAN TURISMO VOUS FONT AIMER LA MOTO

FIGHT NIGHT ROUND 3

Uppercut visuel, K.-O. technique

TESTS

Dragon Quest (PS2)
Driver Parallel Lines (PS2 & Xbox)
Ghost Recon: AW (360 et Xbox)
Animal Crossing (DS)...

XBOX LIVE ARCADE

Mémoire du jeu vidéo ou nouvel eldorado ?

CAHIER IMPORT

Voyage au bout de la folie et de l'horreur avec Siren 2

Baten Kaitos 2, retour gagnant sur NGC
Valkyrie Profile, enfin sur PSP
Monster Hunter 2, la traque reprend
Et l'actu des sorties en direct du Japon





JOYPAD N° 162 • France métropolitaine 5,90 € • ANT-GUY 6,20 € • REU 7,40 € • BEL 6,40 € • CH 11,50 FS • AND 5,90 € • CDN $ 9,35 • LUX 6,40 € • MAR 75 DH • PORT cont 6,40 € • TOM 1800 F CFP

Joypad n° 162 du 24 mars 2006
Édité par Future France S.A.S. au capital de 3 995 378 €
RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109 rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente directrice générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice générale – finances et administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian (jobs@futurenet.fr)
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaïmi
Directeur du magazine : Vincent Alexandre
Prix au numéro : 5,90 €
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24 quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 51,92 €
Étranger : nous consulter au 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Teck Hao Tea (Teckos)
Chefs de rubriques : Jérôme Capon et Kim-Long Tran (Keem)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Rédacteur graphiste : Éric Sallé
Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

Ont collaboré à ce numéro
Sébastien Beaufort (Marty), Sébastien Bigay (Dirk), Damien Bigini (Dam), Denis Brusseaux, Aurélie Delafon et Yamina Djarir (secrétaires de rédaction), Kim Doan (Nezumi), Éric Ferrand (illustration), Arnaud Frey (Arnosan), Vincent Gallopain, Lauriane Hancke (maquette), Richard Homsy, Thomas Huguet (Ed), Christophe Jouhaud, Raphaël Lucas, Florence Magnier (maquette), Gianni Molinaro (Plume) et Fabien Pellegrini.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00
Directeur commercial de la publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial publicité jeu : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directrice de la publicité : Sidonie Collet (sidonie.collet@futurenet.fr)
Chefs de publicité : Benoît Mazeron (benoit.mazeron@futurenet.fr) et Renaud Acas (01 41 27 64 93)
Responsable trafic : Maguy Édouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistant trafic : Pascal Desort (pascal.desort@futurenet.fr)
Directeur de la publicité hors captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

FABRICATION
Directrice de fabrication : Jacqueline Galante
Chargée de fabrication : Alexandra Millet (alexandra.millet@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directrice de la diffusion : Florence Lourier
Responsable de l'abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Olivier Riva
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, siège social : Saint-Thibault-des-Vignes
Imprimé en France, Printed in France

Commission paritaire : 0310K83972
ISSN : 1163-586X

Future France fait partie de Future plc.
Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture.
Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au R-U, aux USA et en Italie. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiés dans 30 autres pays à travers le monde.
Future plc est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (symbol: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244
www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco





ÉDITORIAL



La prochaine étape ?

Heureuse coïncidence qu'à l'heure où j'écris ces quelques lignes, trois grands auteurs du jeu vidéo sont faits chevaliers de l'ordre des Arts et des Lettres par le ministre de la Culture. Shigeru Miyamoto, Michel Ancel, Frédérick Raynal et Renaud Donnedieu de Vabres pour une rencontre inédite. Une poignée de jours auparavant, lors d'un week-end mémorable, voire inoubliable, deux artistes, toujours du jeu vidéo, étaient à l'honneur à la Cité des Sciences de l'Industrie. Yoshitaka Amano et Michel Ancel, pour un échange inhabituel. Alors que l'on trouvait notre industrie un peu moribonde en cette période de transition, cette effervescence est la bienvenue. Nombre de pays décernent déjà des distinctions au jeu vidéo, mais c'est bien la première fois qu'elle revêt chez nous un caractère si officiel. La reconnaissance du jeu vidéo enfin acquise ? Peut-être pas complètement, mais vient néanmoins d'être posée la première pierre d'un édifice que l'on espère durable.

#Teckos

C'EST BIEN LA PREMIÈRE FOIS QUE CETTE DISTINCTION REVÊT UN CARACTÈRE OFFICIEL



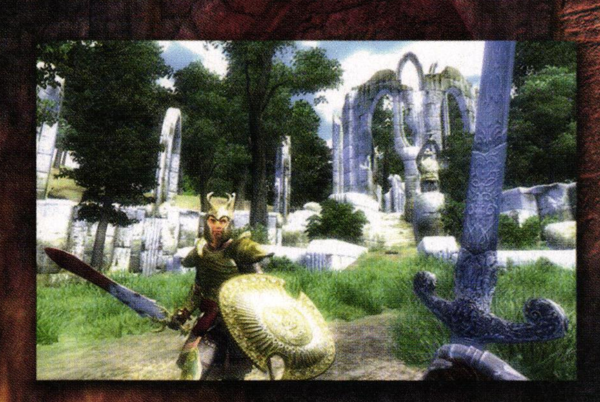
"Oblivion constitue l'une des plus éclatantes vitrines du jeu vidéo nouvelle génération"

– Xbox360 Magazine



Vivez une autre vie dans un autre monde

Créez des personnages sortis de votre imagination, du noble guerrier au sinistre assassin et faites-les agir.



Combats et magie à la première personne

Un tout nouveau système de combat et de magie pour une expérience de jeu de rôles inédite.



Une nouvelle génération de graphismes

Des visuels incroyables, des villes, des cachots et des forêts ultra réalistes.



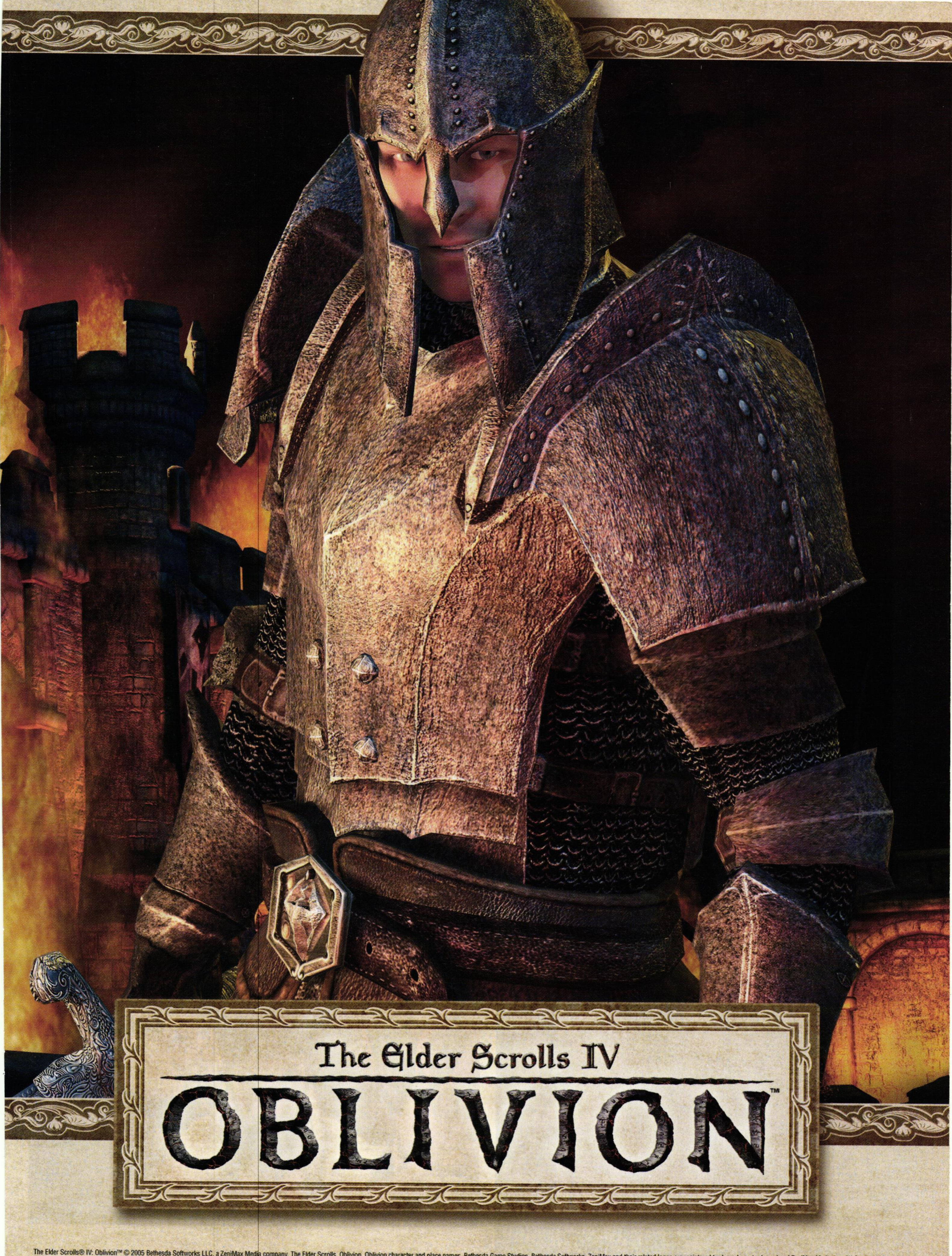











The Elder Scrolls IV
OBLIVION™

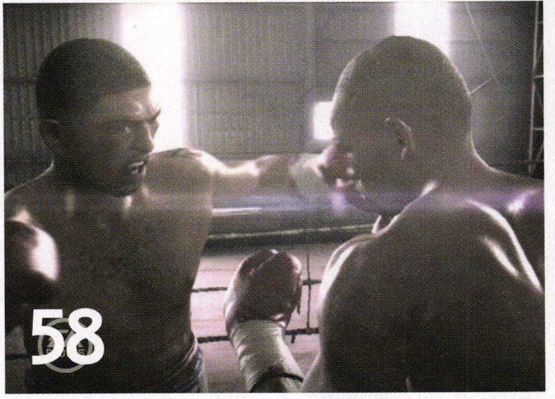
SOMMAIRE

JOYPAD N°162 AVRIL 2006


34



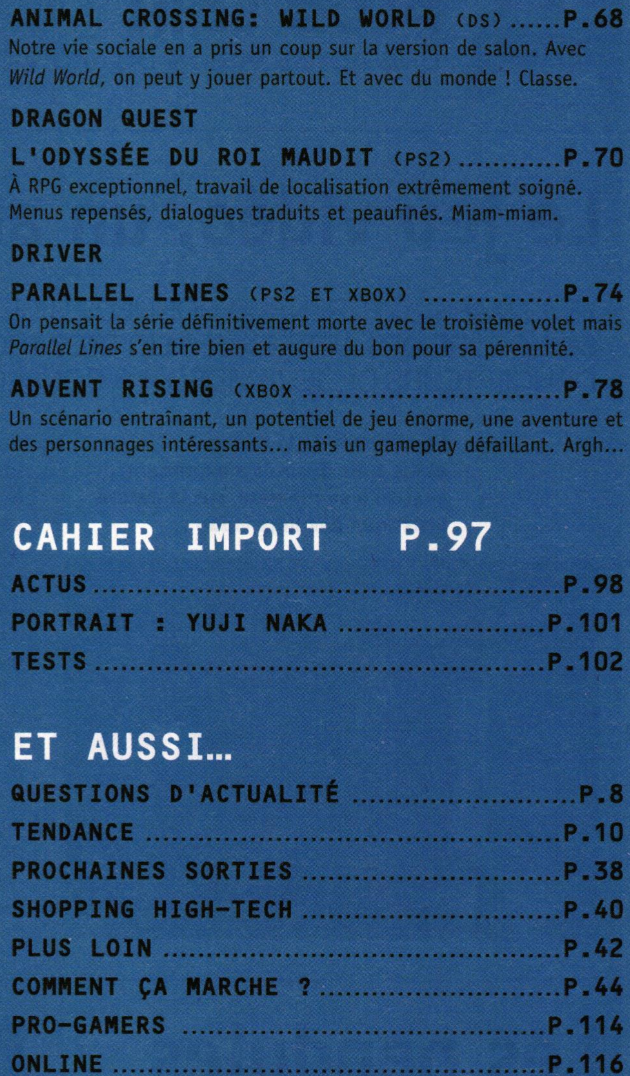

12


58


62


50





CAHIER IMPORT P.97

ET AUSSI...

64

52 **LIVE ARCADE** Des petits jeux téléchargeables pour une poignée d'euros, ça ne paie pas de mine... C'est plein de promesses !

56 **TESTS** Y en a pour tous les goûts : shoot, action, tactique, sport, RPG, simulation de vie animalière (!), jeu d'avocat (!)

97 **CAHIER IMPORT** Que des suites plutôt attendues ce mois-ci : *Siren 2, Baten Kaitos 2, Monster Hunter 2, Disgaea 2...*



46 LES JAPONAIS SUR 360



POSTERS Pour immortaliser ces deux sagas et se rappeler les efforts fournis lors de la conception des derniers épisodes en date.

Le jeu vidéo, un art officiel ?

LE 13 MARS 2006, RENAUD DONNEDIEU DE VABRES FAIT CHEVALIERS DE L'ORDRE DES ARTS ET DES LETTRES TROIS ILLUSTRES CONCEPTEURS DE JEUX VIDÉO. LA CONSÉCRATION D'UN MÉDIA ?

Le ministre de la Culture et les trois décorés s'expriment, chacun à sa manière, sur la nature artistique des jeux vidéo :



Renaud Donnedieu de Vabres (ministre de la Culture et de l'Information) :
Les jeux vidéo reposent sur la maîtrise de disciplines qui sont par nature artistiques. Mais s'ils sont aujourd'hui mis au rang des Arts et des Lettres, c'est parce qu'ils font preuve d'une grande créativité.Le fondement de l'art est la capacité de représenter le monde d'une manière toute personnelle. Or, Shigeru Miyamoto, Michel Ancel et Frédérick Reynal sont de véritables « démiurges » qui ont réussi à créer leur propre univers et leurs propres personnages, qui ont exploité leur imaginaire et qui ont fédéré des millions de joueurs tout autour de leurs œuvres.

Shigeru Miyamoto (*Donkey Kong, The Legend of Zelda, Pikmin...*)
En tant que grand admirateur de la peinture française, et en particulier de Claude Monet, je suis très ému d'être décoré par le ministère de la Culture.

Michel Ancel (*Beyond Good & Evil, RayMan*)
Quand j'ai eu 17 ans, et qu'il m'a fallu prendre une décision pour mon orientation professionnelle, je voulais travailler dans le jeu vidéo. Ma mère m'a accompagné devant le directeur du lycée qui m'a demandé si les jeux vidéo n'étaient pas, un effet de mode passager. N'allaient-ils pas très vite être remplacés par autre chose ? Mais j'étais déjà persuadé que c'était un phénomène énorme qui allait prendre une place culturelle considérable. Et toutes mes ambitions artistiques y trouvaient naturellement leur place.

Frédérick Raynal (*Alone in The Dark*)
Je suis heureux que les jeux vidéo accèdent à une telle reconnaissance, car ils ont le pouvoir de faire rêver, de stimuler l'imaginaire et de délivrer des sensations poétiques. Shigeru Miyamoto et Michel Ancel en sont la preuve.

Les pendules à l'heure

Une fois n'est pas coutume, en décorant deux fers de lance du jeu vidéo français (un symbole des années 1990, puis un autre des années 2000) ainsi qu'une légende vivante de l'industrie ludique japonaise, le gouvernement français célèbre à présent une reconnaissance culturelle de ce média, en parallèle avec une reconnaissance plus économique, sous la forme d'un crédit d'impôt accordé aux développeurs français (voir Questions d'actu du Joypad n° 160). En attendant que la Commission européenne se prononce en faveur de cette mesure attendue avec impatience, l'industrie ludique trouve ici ses tout premiers lauriers nationaux, sous le parrainage de Mario en personne.



Le retour de Jade ?

Malgré l'injuste flop du premier *Beyond Gond & Evil*, peut-on compter sur la notoriété accrue de Michel Ancel pour un retour de Jade ?



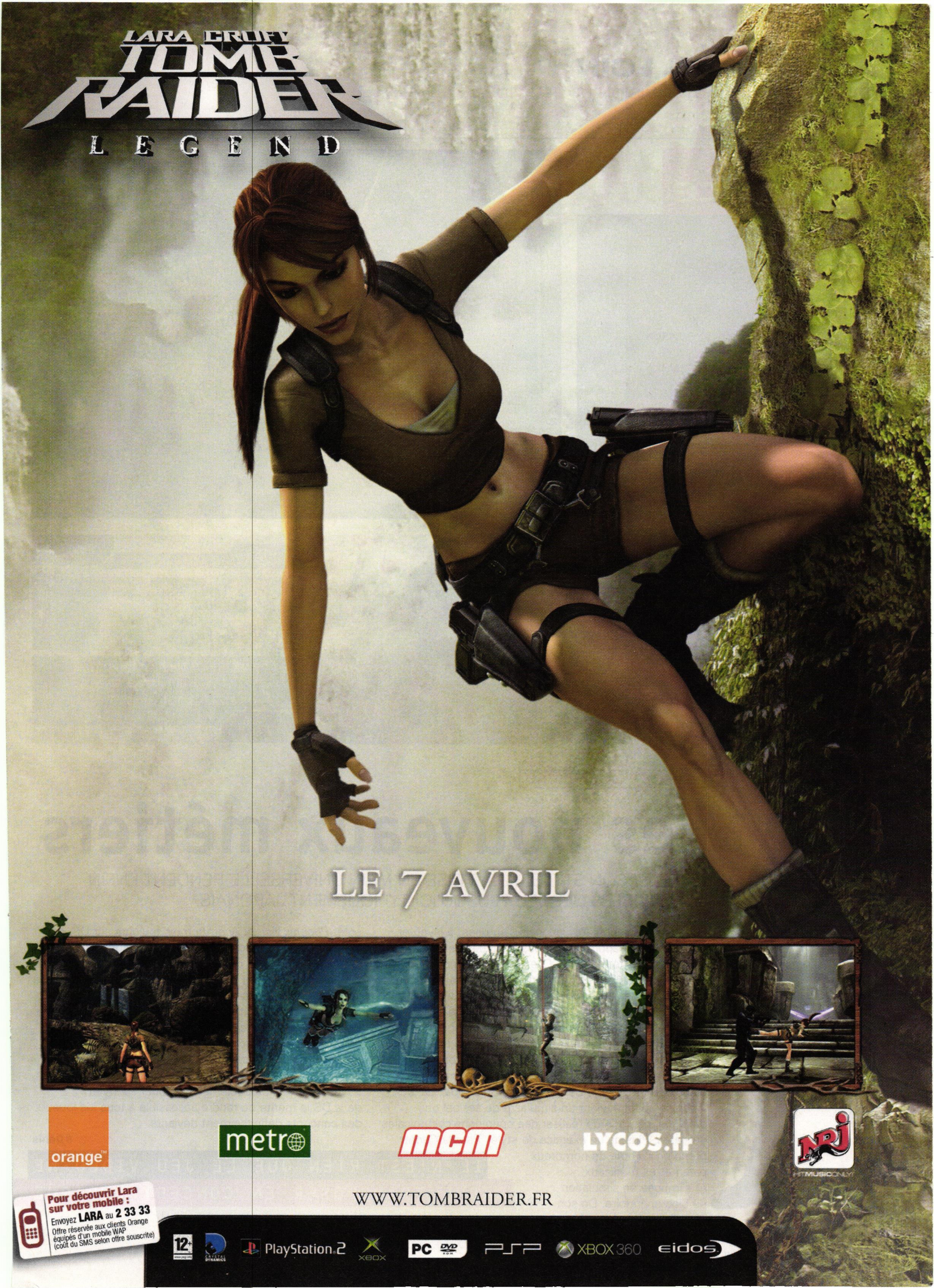
Propre sur eux

Consacrée par le ministère de la Culture, l'industrie française se salira-t-elle les mains, comme à l'époque de *Nightmare Creatures II* ?



Terrain miné

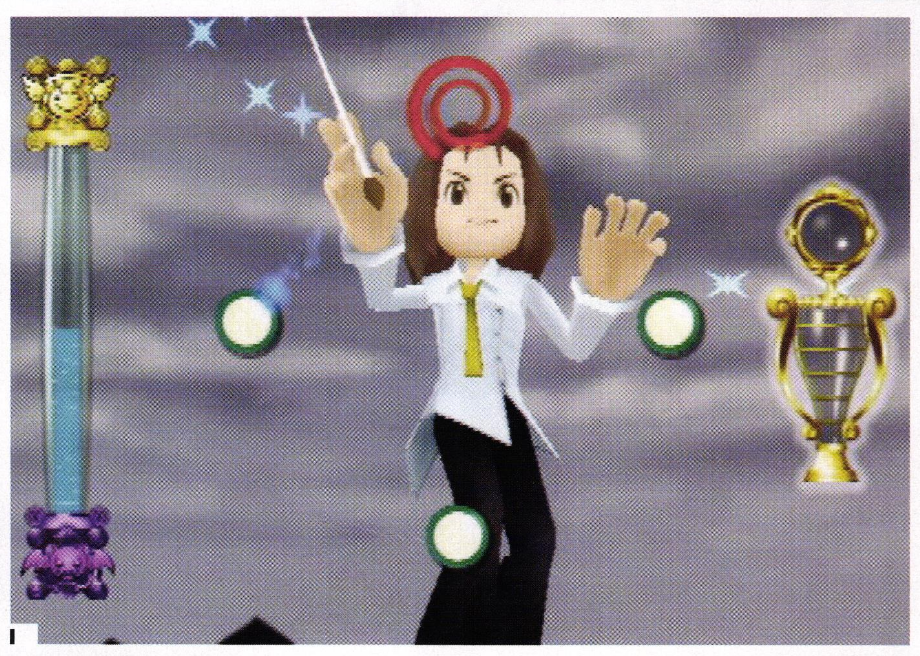
On aura noté une certaine prudence de Frédérick Raynal et Michel Ancel, soucieux de défendre le versant positif des jeux vidéo, celui qui prend en compte la sensibilité des jeunes joueurs. Il faut dire que décorer l'industrie ludique va un peu à l'encontre de la diabolisation dont elle fait fréquemment l'objet...


LARA CROFT
TOMB RAIDER
LEGEND
LE 7 AVRIL
orange
metro
mcm
LYCOS.fr
NRJ
Pour découvrir Lara sur votre mobile :
Envoyez LARA au 2 33 33
Offre réservée aux clients Orange équipés d'un mobile WAP (coût du SMS selon offre souscrite)
WWW.TOMBRAIDER.FR
12+
PlayStation 2
XBOX
PC DVD
PSP
XBOX 360
eidos

TENDANCE



■ *Trauma Center : Jouez du scalpel*, une vraie simulation de bloc opératoire qui utilise à fond la prise en main du stylet pour donner une sensation physique incomparable aux opérations. La profession de chirurgien trouve ici des lettres de noblesse que ne lui aurait pas apporté un simple gameplay au pad.



1



2



3

■ **1-***Mad Maestro*, sorti en 2002 sur PS2, vous mettait dans la peau d'un chef d'orchestre. Un principe que l'on rêverait de voir adapté sur la future Revolution. **2-**Dans *Nintendogs*, le joueur n'est pas un amoureux des gentils toutous, mais bien un maître avide d'en faire des bêtes de compèt'. **3-***Phoenix Wright Ace Attroney* : défendez la veuve et l'orphelin, dans ce titre où les articles du code pénal sont comme des combos de jeu de baston !



Les nouveaux métiers

LA DS ET SON STYLET À LA PRISE EN MAIN UNIVERSELLE RENDENT ENFIN ACCESSIBLES DES JEUX JUSQU'ICI TYPIQUEMENT JAPONAIS.

Férus de simulation, les Japonais s'amusent à inventer des gameplays appropriés à tous les types de métier, à chaque activité humaine. Chez eux, tout y passe : de chauffeur de bus à chef d'orchestre, il n'est rien que le jeu vidéo ne sache transposer en concept ludique. La DS est à ce titre le support rêvé pour relancer cette course à la créativité. Le stylet, outil novateur qui instaure un rapport physique inédit avec l'écran et les objets qui y sont représentés, suggère l'imitation de professions usant d'outils analogues. L'exemple le plus évident est bien entendu *Trauma Center : Jouez du scalpel*, dans lequel le stylet devient un simulacre de scalpel ou de pince, ceci afin de réaliser des opérations chirurgicales délicates. Plus qu'un exercice de style, *Trauma Center* prend en compte de nombreux paramètres médicaux, et s'impose en simulation de bloc opératoire. De son côté, *Phoenix Wright Ace Attorney*, toujours sur DS, est une simulation d'avocat déjà célèbre au Japon. C'est le troisième épisode qui sort dans l'Hexagone, comme par hasard le premier jouable au stylet. Certes, l'ambiance verse volontiers dans le cartoon, mais l'essentiel des principes du droit anglo-saxon répond présent. Enfin, *Nintendogs* n'est rien d'autre qu'une simulation de dresseur professionnel, préparant ses chiots à divers concours canins. Si ce genre de produit est habituel au pays du Soleil-Levant, il reste souvent inédit chez nous. Il faut donc très probablement attribuer au stylet de la DS le mérite de rendre accessible à tous les joueurs des concepts définitivement déviants.

Denis

IL N'EST RIEN QUE LE JEU VIDÉO NE SACHE TRANSPOSER EN CONCEPT LUDIQUE



TOURIST TROPHY

LA TÊTE DANS LE GUIDON !

EN ATTENDANT LE PROCHAIN *GRAN TURISMO* SUR PS3, POLYPHONY NOUS OFFRE UNE AUTRE VISION DE LA COURSE. UNE VISION AMPUTÉE DE DEUX ROUES MAIS TOUJOURS AUSSI RÉALISTE POUR DES SENSATIONS NOUVELLES.

GENRE : COURSE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
MACHINE : PLAYSTATION 2



ÉDITEUR : SCEE / DÉVELOPPEUR : POLYPHONY DIGITAL

Hmm, les joies d'une virée à moto sous un soleil couchant, une belle naïade s'accrochant amoureusement à un torse musculeux tout de cuir vêtu... Des sensations que l'on n'a jamais eues dans un jeu vidéo, et que l'on n'éprouvera probablement jamais à moins que la prochaine console de Nintendo ne nous propose un pad-guidon vraiment révolutionnaire livré avec une blonde, un cuir et un sac de moustiques à se coller dans les dents évidemment. Reste qu'en dehors de la compète pure et dure, celle qui se fait à vingt sur un circuit officiel et des bécanes mortelles bardées d'autocollants, les jeux de moto se font plutôt rares et souvent moyens voire médiocres. Certes, on mange de la motocrotte à la pelle et une poignée d'éditeurs ont su nous apporter deux ou trois titres amusants il y a quelques années (*Road Rash*, *Moto Racer*...), mais rien d'un tant soit peu réaliste ou consistant pour le fondu du kit Yoshimura. Il faut croire que le joueur moyen s'intéresse moins aux deux-roues qu'aux caisses en tout genre qui, elles, pullulent sans vergogne dans une tonne de jeux pas forcément très folichons. C'est sans doute avec la volonté de réparer l'injustice et de faire découvrir la moto presque lambda que Polyphony Digital a décidé de délaisser temporairement ses conduites intérieures pour se consacrer à un nouveau défi : *Tourist Trophy*. Comme son nom totalement anti-sexy ne l'indique pas, cette licence flambant neuve se propose de réitérer l'exploit *Gran Turismo* en amenant des gens pas forcément au fait de la simu moto à s'y intéresser grâce à une recette maintenant bien rodée. Pointu mais pas trop (pour éviter de couper la chique du néophyte) et joli, voire très joli lorsqu'il s'agit de représenter ses stars motorisées, *Tourist Trophy* a au moins autant d'ambition que son illustre aîné. Il lui en faudra, car le challenge s'annonce un peu plus difficile que pour *Gran Turismo*, les deux-roues étant minoritaires sur la route comme dans le cœur des gamers. Mais le producteur du jeu, Takamasa Shichisawa, est un féru de moto qui a su attendre sa chance puisque si Kazunori Yamauchi, le célèbre producteur de *Gran Turismo*, a immédiatement accepté l'idée de faire un pendant moto à son jeu phare, pratiquement cinq années se sont écoulées avant que le projet ne démarre réellement. Cinq années pendant lesquelles Shichisawa s'est fait la main sur *GT 2*, *3* et *4* afin d'acquérir suffisamment d'expérience pour mener sa propre embarcation. Et même s'il a eu l'aval de son boss en mars 2005, le bougre n'a eu que peu de temps pour travailler sur son jeu, sorti en février dernier au Japon. Un développement en accéléré qui pourrait faire peur mais qui a, en fait, bénéficié d'une partie du boulot effectué sur *GT*. Pas d'inquiétudes donc, *TT* est un jeu à part entière avec des similitudes mais aussi des différences. Allez, on enfile ses gants, on met son casque (intégral, sinon gare aux mouches) et on passe la première !

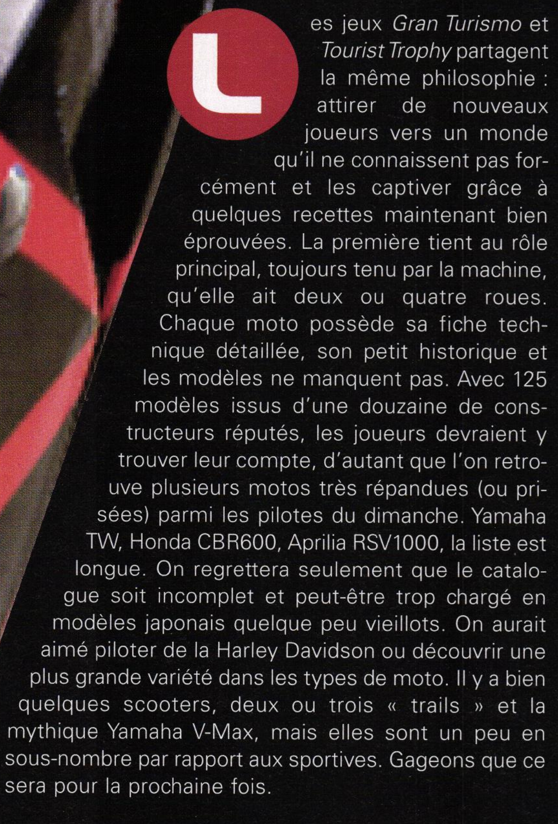
Ed





L'AMOUR DU DISQUE

COMME *GRAN TURISMO*, *TOURIST TROPHY* JOUE LA CARTE DU RÉALISME « LIGHT » EN PROPOSANT UNE INITIATION EN DOUCEUR AUX JOIES DE LA MOTO.



Les jeux *Gran Turismo* et *Tourist Trophy* partagent la même philosophie : attirer de nouveaux joueurs vers un monde qu'il ne connaissent pas forcément et les captiver grâce à quelques recettes maintenant bien éprouvées. La première tient au rôle principal, toujours tenu par la machine, qu'elle ait deux ou quatre roues. Chaque moto possède sa fiche technique détaillée, son petit historique et les modèles ne manquent pas. Avec 125 modèles issus d'une douzaine de constructeurs réputés, les joueurs devraient y trouver leur compte, d'autant que l'on retrouve plusieurs motos très répandues (ou prisées) parmi les pilotes du dimanche. Yamaha TW, Honda CBR600, Aprilia RSV1000, la liste est longue. On regrettera seulement que le catalogue soit incomplet et peut-être trop chargé en modèles japonais quelque peu vieillots. On aurait aimé piloter de la Harley Davidson ou découvrir une plus grande variété dans les types de moto. Il y a bien quelques scooters, deux ou trois « trails » et la mythique Yamaha V-Max, mais elles sont un peu en sous-nombre par rapport aux sportives. Gageons que ce sera pour la prochaine fois.

PLEINS GAZ

À mi-chemin entre le réalisme austère et frustrant de certaines simulations PC et le grand n'importe quoi de la plupart des jeux console, *Tourist Trophy* propose une maniabilité qui devrait convenir à tout le monde. Agréables à conduire, les motos s'apprivoisent facilement grâce à des réglages de base on ne peut plus accessibles. Les deux freins sont ainsi regroupés sur

DÉFILÉ DE MODÈLES

Si la grande majorité du parc motos de *Tourist Trophy* est composée d'engins de course, on trouve quand même, en cherchant un peu, quelques étrangetés parfois très agréables à piloter. Quelques gros scooters, une ou deux routières et une motocross un peu minable sans oublier la superbe V-Max, c'est à peu près tout. On espère retrouver plus de variété dans la suite, avec des BW's ou des gros choppers US par exemple. Ou même la moto de Spielvan, tiens.



une seule touche et l'aide à la traction permet d'accélérer comme un bourrin sans aucun risque d'être désarçonné par sa monture. Il est dès lors facile d'apprendre les rudiments du pilotage, d'appréhender les trajectoires comme il faut et de jouer avec les variations de masse dues au repositionnement du pilote. Ce dernier est par ailleurs finement animé et l'on ressent relativement bien son poids et son incidence sur le comportement de la moto. Quel changement par rapport à un *MotoGP 4* dans lequel les motos tournent sur un axe sans que l'on ne sente rien ! Toutefois, ce n'est qu'en farfouillant dans les options que les joueurs les plus exigeants trouveront de quoi s'amuser, la conduite de base montrant rapidement des limites bien compréhensibles. Une fois passé en maniement professionnel, l'aide à la traction est désactivée et les deux freins dissociés pour un pilotage déjà nettement plus difficile qui ravira les amateurs désireux de franchir un palier en termes de réalisme. Les sensations deviennent vraiment bonnes et il faut faire très attention à tout ce que l'on fait pour ne pas finir dans le gravier. Les coups de frein doivent être plus réfléchis et l'accélération en sortie de virage demande alors une science du dosage qui ne s'acquiert qu'après de longues heures de course. Et si l'on vous dit qu'il est en plus possible de passer l'inclinaison vers l'avant du pilote en mode manuel, tout est dit ou presque. Du jeu de moto très sympa et déjà plus vraisemblable que ses congénères, *TT* peut devenir un véritable enfer sur deux-roues dès lors que l'on se sent capable de piloter comme les grands. C'est un nouveau jeu qui démarre.

PARTIS PRIS ET LIMITATIONS

Faute de temps ou choix délibéré, toujours est-il que Polyphony a décidé de brider certains aspects du pilotage, au risque de faire hurler les connaisseurs. Par exemple, la puissance des motos semble très limitée à petite vitesse alors qu'elle subit un boost un peu fantaisiste dès que l'on enclenche la quatrième. On a ainsi l'impression de se traîner en première ou seconde, et ce même sur des monstres de puissance qui devraient envoyer le pilote dans les roses par une ruade violente à la moindre accélération incontrôlée. Résultat, pour éviter de jouer les limaces à chaque remise en selle d'après chute, la moto redémarre, directement lancée. De même, les départs ne sont pas arrêtés et se font à l'ancienne, comme dans un *Sega Rally* dans lequel il faut rattraper des concurrents partis avec une avance calculée au poil près. Un choix étrange, quelque peu dommage même, qui fera immanquablement tiquer les puristes hardcore. Les joueurs lambda, eux, apprécieront de ne pas passer leur temps en première suite à de trop fréquentes chutes.



BELLE CONDUITE

Monter un gros cube, c'est bien. Le faire avec un cuir qui claque et un casque qui laisse planer le mystère sur l'identité du pilote, c'est mieux. Voilà pourquoi Polyphony a signé avec divers grands fabricants de matos de motard. Casques, combinaisons, gants et bottes, tout est customisable selon vos préférences. Sachant que plusieurs éléments se débloquent à chaque course gagnée ou presque et qu'il est possible de stocker quatre équipements différents (et de les changer juste avant chaque course), les plus narcissiques devraient avoir de quoi se concocter une garde-robe des plus seyantes.















GT, TT, MÊME COMBAT

LES DEUX JEUX NE FONT PAS QUE PARTAGER LE MÊME ESPRIT, ILS FONT AUSSI CHAMBRE COMMUNE AU NIVEAU TECHNIQUE, ET PAS SEULEMENT.

Pas de bruits, un développement qui semble avoir été très court (l'apparition du nom *Tourist Trophy* date de septembre 2005), le jeu de Polyphony semble avoir été développé très vite. Trop vite même pour que l'on puisse croire que le studio est parti de zéro pour créer son bébé. Évidemment, il n'en est rien et *TT* a bénéficié d'un coup de pouce interne puisqu'il réutilise nombre de données techniques tirées de *Gran Turismo*. La parenté est évidente et se ressent dès l'introduction, ultra-classieuse, et les menus, qui reprennent le design épuré que l'on a maintenant l'habitude de voir sur *Gran Turismo*. Les modes sont eux aussi très semblables : on retrouve sans mal (et sans aucune notion de japonais, de chinois ou de n'importe quelle langue) les parties arcade et carrière du titre, les différents logos aidant à se repérer ou à choisir la bonne option.

LES ROIS DE LA RÉCUP'

Bien entendu, cette ressemblance saute davantage aux yeux lorsque l'on jette un coup d'œil aux circuits. 90 % d'entre eux sont en effet identiques à ceux de *Gran Turismo*, en apparence du moins. Quelques-uns comptent de petites modifications de tracé et un changement au niveau du relief de la route, les motos ne réagissant pas du tout de la même manière aux éventuelles minuscules bosses de *GT*. On note quelques différences toutefois, les tracés du Mans et de Paris (entre autres) s'étant fait la malle pendant que le circuit officiel de Valence faisait le trajet inverse. Que les inquiets se rassurent cependant, *TT* compte plus de 30 circuits, et l'on retrouve la quasi-totalité des pistes que l'on a l'habitude d'emprunter dans *Gran Turismo*. Parcourir Deep Forest ou El Capitan sur deux roues a quelque chose d'intense, soit dit en passant. Les graphismes, enfin, rappellent immanquablement l'autre hit de Polyphony. Les motos, absolument divines, piquent la vedette aux circuits, toujours jolis mais perclus d'aliasing. Les montures et leur pilote sont d'ailleurs tellement beaux qu'ils ne sont plus que quatre en piste, grand maximum ! Les limites de la PS2 n'offraient en effet pas la possibilité aux développeurs de faire plus, il faudra s'en contenter. Heureusement, l'I.A. semble légèrement meilleure qu'avant et vos adversaires vous évitent le plus souvent avec pertinence et chutent eux aussi après une manœuvre osée.

FAUX JUMEAUX

C'est en fait au niveau du mode Carrière que *Gran Turismo* et *Tourist Trophy* se distinguent. S'ils forcent tous les deux le joueur à apprendre les rudiments du pilotage par le biais de quelques épreuves de permis

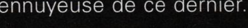
PERMIS DE ROULER

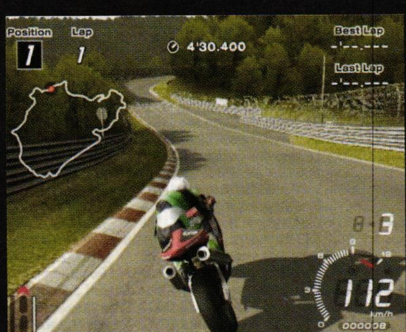
Tourist Trophy aussi vous oblige à passer quelques épreuves avant de posséder votre premier guidon. Évidemment, les ressemblances avec *GT* sont là encore frappantes et l'on n'évite pas les éternelles séquences freinage en bout de ligne droite ou le classique tour chronométré pour les permis les plus durs. Les habitués ne risquent pas d'être surpris, pas même par les deux ou trois nouveautés comme la conduite en cercle ou même le slalom, seul ou accompagné d'un passager qui change sensiblement la maniabilité de la machine. Les fanatiques regretteront peut-être la relative facilité de l'ensemble, les quatre permis pouvant être torchés en une heure ou deux, sans forcer.





(voir encadré), ceux de *Toutist Trophy* sont vite décrochés sans pour autant nécessiter des prouesses au guidon. Le reste du programme est aussi quelque peu condensé avec une vingtaine d'épreuves à thème – limitées au 600cc, aux routières, etc. – et un mode Time Trial évidemment indispensable pour prolonger le plaisir. *Tourist Trophy* abandonne aussi la notion d'argent, les motos étant gagnées suite aux courses ou via les constructeurs qui proposent un défi tout simple par modèle. Il s'agit le plus souvent de doubler un concurrent et de rester devant lui durant une dizaine de secondes. Simple, pas frustrant, mais nettement moins profond que les innombrables catégories et courses de *Gran Turismo*. Un mal pour un bien sûrement, vu la progression parfois ennuyeuse de ce dernier.





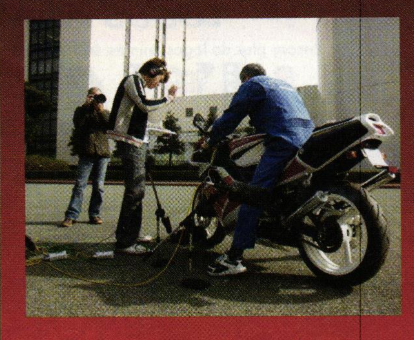


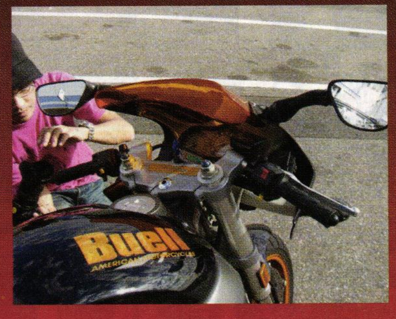




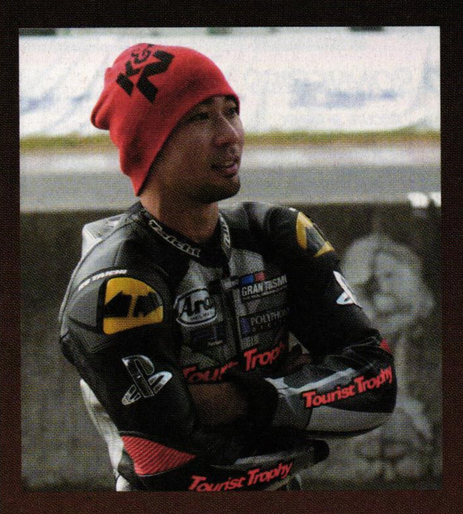
TRAVAIL DE TITAN

Comme *Gran Turismo*, *Tourist Trophy* a bénéficié d'un boulot monstre en amont du développement lui-même. Le studio a dû emprunter une quantité pharaonique de motos pour les photographier sous tous les angles afin de les modéliser au millimètre près. On parle ici de 300 à 500 clichés pour chaque modèle tout de même ! Dans le même temps, des preneurs de son ont enregistré les moteurs de chaque engin afin de les restituer au mieux une fois en course. Le résultat est là, la plupart des motos du jeu vrombissent comme jamais. Auto, moto, l'amour du travail bien fait et le souci du détail restent les mêmes chez Polyphony !





TAKAMASA SHICHISAWA



Takamasa Shichisawa bonjour, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous décrire votre fonction et votre passé au sein de Polyphony Digital ?
Tout d'abord, comme vous le savez, je suis le producteur de *Tourist Trophy*. Je suis entré chez Polyphony en 2000 après avoir travaillé deux ans pour SCE. J'ai tout d'abord œuvré sur la cinématique d'intro de *Gran Turismo 2* avant de travailler sur les circuits et l'interface des numéros suivants. J'ai aussi dirigé les cinématiques de *GT 3*, *Concept*, *GT 4 Prologue* et *GT 4*.

Comment a germé l'idée du projet *Tourist Trophy* ?
C'était mon idée. *GT* a été ma première vraie expérience en matière de jeu vidéo, et j'ai eu envie d'adapter son réalisme, tant visuel qu'au niveau du gameplay, au monde des deux-roues. Deux semaines après mon arrivée à Polyphony, j'ai présenté le projet à M. Yamauchi, qui a été immédiatement emballé. J'ai eu ma chance en mars dernier et voilà.

Qui travaille sur *TT* ? Des gens de Polyphony, une nouvelle équipe ou bien ?
Tout le monde chez Polyphony a travaillé, de près ou de loin, sur *Tourist Trophy*. Cela implique, bien entendu, les développeurs habituels de *Gran Turismo*.

Comment voyez-vous votre licence par rapport aux jeux de la concurrence, par exemple les *MotoGP* de Namco et Climax ?
Nous ne faisons aucune comparaison. Comme *Gran Turismo*, *Tourist Trophy* invite les joueurs à découvrir des motos de toutes origines tout en expérimentant les différents types de moteurs, de maniabilité, etc. Je pense que les joueurs aimeront voir leurs motos sous tous les angles et seront surpris de la différence qu'il peut y avoir entre une voiture et une moto sur des circuits qu'ils connaissent déjà.

Pouvez-vous nous donner quelques détails sur le développement, quels ont été les aspects difficiles, etc. ?
Si l'on compare les voitures de *Gran Turismo* et les motos de *Tourist Trophy*, le travail et la puissance demandés passent du simple au double ! D'où un nombre limité de motos par course. D'autant qu'il faut compter le pilote en plus, et que ces paramètres nous ont donné beaucoup de fil à retordre. Nous avons aussi fait de vrais tests sur circuit. J'y ai évidemment participé (mon passé de pilote amateur, sans doute) mais la peur d'esquinter les magnifiques – et très chères – motos qui nous avaient été prêtées m'a vite refroidi.



1 PRÉNOM PERSO
TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 700 907
SMS> Référence Prénom(s) au 81122
Ex: 30938Gwenaelle au 81122
CATALOGUE
Encore plus de logos perso:
SMS> PERSOS au 81122
La perso fonctionne avec tous les logos de cette page. Ex:34116 FARIDA
OFFRIR
Offrir un logo perso:
OFFRIR+Référence+Prénom au 81122
Ex: OFFRIR 30938 Gwenaelle
2 +5800 SONNERIES
TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 700 907
SMS> Référence au 81122
CATALOGUE COMPLET
Recherche par nom:
SMS> PartieDuTitre au 81122
Ex. PAR au 81122 pour "Le PARrain"
TÉL> 0899 700 907
Recherche par thème:
Pour plus de sonneries dans un thème donné comme +50 Reggae! 1563:
SMS> CodeThème au 81122
Ex. 1563 au 81122 pour Reggae
TÉL> 0899 700 907
ÉCOUTE & REMIX
TÉL> 0899 700 907
Pour préécouter toutes les sonneries, choisir parmi plusieurs versions et télécharger bien sûr. Une sonnerie + est disponible en plusieurs versions, M signifie qu'elle existe en version Mini (-5 secondes).
100% QUALITÉ
Nos sonneries sont téléchargées automatiquement dans la meilleure qualité possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...
RAP, RNB
POP, ROCK
ROCK FRANÇAIS
MÉTAL, HARD ROCK
VARIÉTÉS
DANCE, ELECTRO
ZOUK, REGGAE
RAGGA, DANCE HALL
ITALIE, LATINO
RAÏ, ORIENTAL
ASIA POP, BOLLYWOOD
CLASSIQUE, JAZZ
CINÉ, TV
CINÉ, TV (suite)
PUBS TV
PAILLARD, FÊTES
BRUITAGES
HYMNES, RÉGIONS
persomobiles
...PERSONNALISEZ VRAIMENT VOTRE MOBILE !
TÉL> 0899 700 907 SMS> 81122
NOUVEAU> www.Persomobiles.fr
3 +3500 LOGOS
TÉLÉCHARGER
Un logo fixe ou animé:
TÉL> 0899 700 907
SMS> Référence au 81122
Encore plus de logos, autres thèmes:
SMS> LOGOS au 81122
5 LOGOS ANIMÉS
Encore plus de logos animés: SMS> ANIMES au 81122



COURSE
+ de COURSE: SMS> COURSE au 71111
SPORT
+ de SPORT: SMS> SPORT au 71111
JEUX DE SOCIÉTÉ
+ de JEUX DE SOCIÉTÉ: SMS> SOCIETE au 71111
STRATÉGIE
+ de STRATÉGIE: SMS> STRATEGIE au 71111
FLIPPER
COMBAT
+ de COMBAT: SMS> COMBAT au 71111
PLATEFORME
+ de PLATEFORME: SMS> PLATEFORME au 71111
INFILTRATION
+ d'INFILTRATION: SMS> INFILTRATION au 71111
Facile le jeu mobile...
CHOISISSEZ, TÉLÉCHARGEZ ...JOUEZ !
...avec persomobiles
NOUVEAUTÉS
Renaissance
Vous êtes dans la peau de l'agent Karas, à la tête de la section K. Dans des décors en 3D très fidèles au film, vous devrez vous infiltrer, ruser et tuer. Redoutable!
Notre avis:
44559 RENAISSANCE
L'incroyable Hulk
Vous devrez utiliser vos qualités physiques exceptionnelles pour défoncer les portes et détruire les tanks, mais il faudra aussi utiliser l'esprit vif de Bruce Banner, l'autre face de Hulk!
Notre avis:
44539 INCROYABLE HULK
2006 Real Football
Graphismes superbes, ambiance survoltée. Ce jeu de foot est excellent!
44578 2006 REAL FOOTBALL
Notre avis:
INCONTOURNABLES
Metal Slug™ 2
Marco de retour dans ce jeu d'action bourré d'humour. Graphismes magnifiques, action déjantée. Metal Slug sur mobile, ça déchire!
Notre avis:
44440 METAL SLUG 2
Bubble Gun
Dans la veine de l'excellent Puzzle Bobble, ce jeu vous propose de dégommer un amas de bulles colorées. Un grand classique!
Notre avis:
44564 BUBBLE GUN
Age of Empires II
Devenez un fin stratège avec ce superbe jeu! Réf: 44405
Notre avis:
Call of Duty 2
Graphiquement très abouti. Diriger son équipe de mercenaires vétérans est un vrai plaisir. Réf: 44429
Notre avis:
New York Nights
Une vraie simulation de séduction!
44089 NEW YORK NIGHTS
Notre avis:
INFOS PREVIEWS
Casino
Tous les meilleurs jeux de casino sur votre mobile: Machine à sous, Black Jack, Roulette, Poker...
SMS> CASINO au 71111
Jeux 3D
De plus en plus de jeux mobile adoptent la technologie 3D, les consoles portables n'ont qu'à bien se tenir! Liste des jeux 3D compatibles avec votre mobile:
SMS> 3D au 71111
À venir!
Astérix et les Vikings
Basé sur le film!
Da Vinci Code
Basé sur le film également!
6 +550 JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER
C'est aussi simple que de télécharger un logo ou une sonnerie!
TÉL> 0899 700 907
Choix "Vous connaissez la référence"
Ex: 44089 pour New York nights
COMPATIBILITÉ
Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java Alcatel, BenQ, Lg, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sanyo, Siemens, Sharp, Sony Ericsson... Vérifier la compatibilité avant de télécharger: référence au 61111. Ex: 44420 au 61111 pour Astérix.
SMS+ 61111
SMS+ 71111
+ D'INFOS + DE TESTS
Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa référence au 61111. Ex.: 44194 au 61111 pour tout savoir sur Fruit Machine.
+ DE JEUX + DE NEWS
Notre catalogue comporte plus de 550 jeux! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le style de jeu au 71111. (Ex: SPORT au 71111 pour les jeux de Sport) ou:
TÉL> 0899 700 907 Choix "Jeux"
Retrouvez 10000Jeux! sur votre mobile
SFR
Accès direct Jeux par le portail SFR > Rubrique Jeux* > 10000Jeux!
ou envoyez (sms non surtaxé) :
10000JEUX au 31313
+ de 450 jeux disponibles!
Tous les univers de jeux : Cartes, Sport, Arcade, Aventure ...
Des nouveautés toutes les semaines pour VOTRE mobile!
* Prix: 3€ ou 5€ ou 7€ /jeu + connexion au portail
+ d'info sur les jeux et le paramétrage wap sur www.sfr.fr/Utiliser
INFORMATIONS CONSOMMATEUR
rifs: 0899: 1,35 € + 0,34 €/MN 61111: 0,35 € 71111: 0,50 € 81122: 1,5 €
nboursement (incompatibilité): Envoyez votre demande à Persomobiles / TSA 19968 / 75839 s cedex 17 en précisant votre numéro de téléphone, sa marque, son type, date et heure de votre el et la référence. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timb- Wap: Pour télécharger une image couleur, un jeu ou une sonnerie poly/hifi, votre mobile doit être figuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur. Copyrights: copyright d'un ou d'un jeu envoyez COPY+référence au 51111, 0,20€. Votre numéro de téléphone sera enregis- dans notre base si vous appelez par le 0899. Vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et ession des données nominatives vous concernant (écrivez même adresse que le remboursement).
neur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant d'appeler !
COMMENT TÉLÉCHARGER?
TÉLÉCHARGER
1 Notez la référence (Ex: 56072).
2 Commandez, au choix:
SMS> Référence au 81122
Commande en 2 SMS seulement!
Exemple: envoyez 56072 au 81122 pour Le Parrain.
TÉL> 0899 700 907 Choix "Vous connaissez la référence".
MNITEL> 3617 PERSOMOBILES
3 Votre mobile reçoit votre commande quelques secondes plus tard!
SMS+ 81122
Persomobiles est un service Pixtel RCS Paris 353 078 140
Pixtel
7 BRUITAGES
TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 700 907
SMS> Référence au 81122
CATALOGUE COMPLET
TÉL> 0899 700 907
Aboiement chien 66001
Boite à meeeeuh 66121
Boite à musique NEW 66138
Chant Tyrolien 66004
Cigales 66104
Corne de supporter 66130
Cri de Tarzan 66053
Délire chinois 66009
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pet... "Euh... désolé, la tartiflette" 66118
Pets 66014
Rire démoniaque 66114
Rots 66016
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
Vieux klaxon 66129
Vieux téléphone 66026
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Appel à toutes les unités" 66098
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige" 66119
Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
Voix "Mais foutez moi la paix !" 66094
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix "Qui c'est qu'a pété ?" 66068
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
Voix "Wazzzzha ?" 66101
Voix d'aéroport 66020
Youyous arabes 66111
+ 130 Hifi! 1546



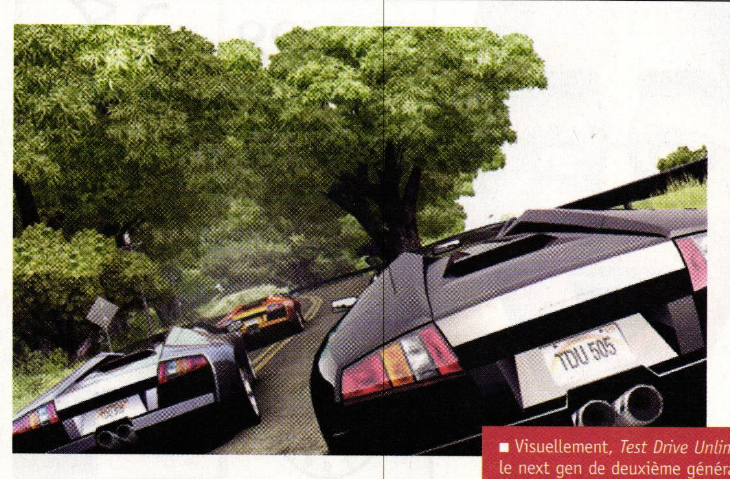
Aloha

SÉRIE QUELQUE PEU BOUDÉE JUSQU'À PRÉSENT, *TEST DRIVE* S'APPRÊTE À UN COME-BACK GAGNANT. UN JEU DE COURSE ÉTONNANT ET PROMETTEUR.

Étonnant, c'est le mot. Pourtant, difficile de surprendre dans l'univers du jeu de caisse, vu, revu, exploité, surexploité. La colonne de direction de *Test Drive Unlimited* : le Xbox Live, et Gold de préférence. On a connu jusqu'à présent les courses en ligne, mais le concept est ici étendu à une tout autre dimension. Imaginez-vous conduisant sur les routes d'Hawaii (toute l'île a été reproduite avec réalisme sans pour autant en être une copie fidèle à 100 %), slalomant peinard dans le trafic et visitant les différents concessionnaires (Ferrari, Aston Martin, etc.). Puis soudain, dans le rétro, un coup de klaxon, quelques appels de phares. Le jeu devient alors rodéo urbain, sauvage, le long des côtes, à travers les lacets tortueux du volcan. Il se trouve que c'est un autre joueur, et qu'il y en a des milliers d'autres sur l'île. « Toujours connecté », l'une des promesses de Microsoft faite au joueur. Un impératif ici pris au pied de la lettre. Entre amis ou rivaux croisés au fil des balades, et avec lesquels on pourra discuter via le micro, il sera ainsi possible, jusqu'à huit, d'arpenter les routes de l'île pour différents challenges rapportant argent et permettant d'évoluer dans le classement. Les plus actifs pourront même créer leurs propres compétitions. On n'est pas loin du vrai MMO automobile, du jeu communautaire, à la différence qu'il n'y aura jamais plusieurs centaines de bolides affichés en même temps, même s'ils sont physiquement (en tout cas sur les serveurs du jeu) bien là. L'île est un lobby géant, avec son contenu solo, jusqu'au moment où des joueurs se retrouvent dans la même « bulle » (fonction de leur proximité et de filtres tels que classement, motorisation) et se rencontrent réellement dans le jeu. Et encore, on vient juste d'effleurer le concept (la toute dernière sportive en vente simultanément en vrai et dans les concessions du jeu...) Étonnant et prometteur.

#Teckos

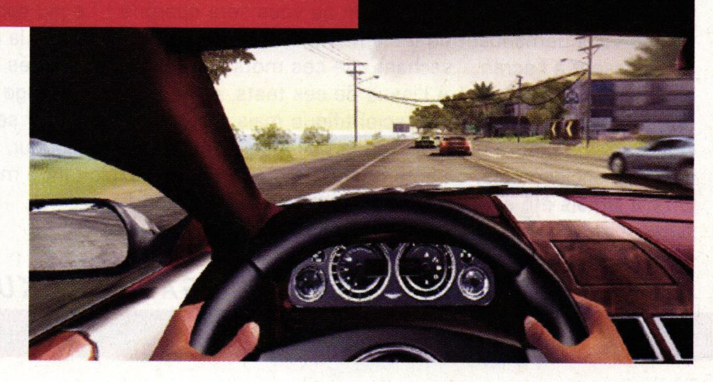
ON N'EST PAS LOIN DU VRAI MMO AUTOMOBILE

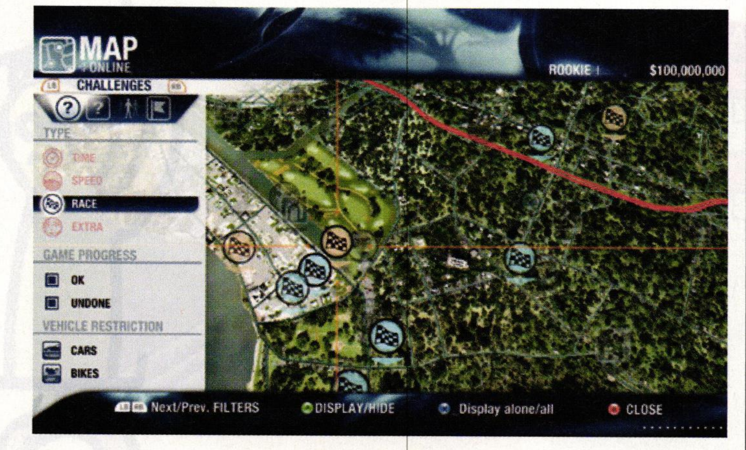




■ Visuellement, *Test Drive Unlimited* donne indubitablement dans le next gen de deuxième génération, là où *PGR 3* se contentait finalement d'un bon coup de polish en HD et de polygones à foison. Richesse des environnements, finesse des habitacles et tableaux de bord, et étendue de l'aire de jeu en sont les parfaites illustrations.



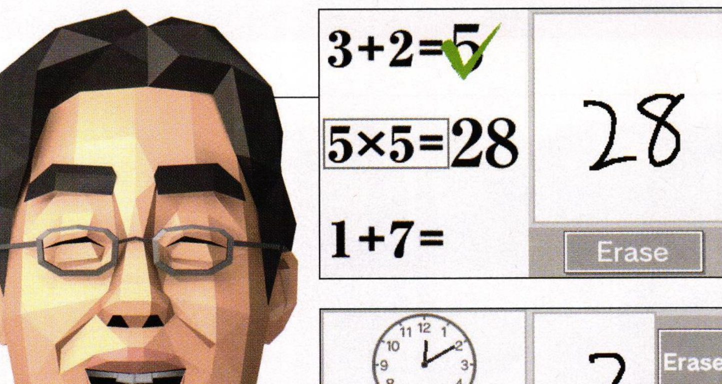




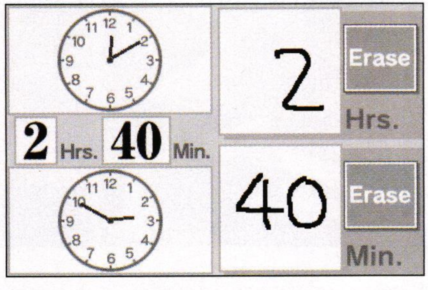


AU PROGRAMME

Le grand test



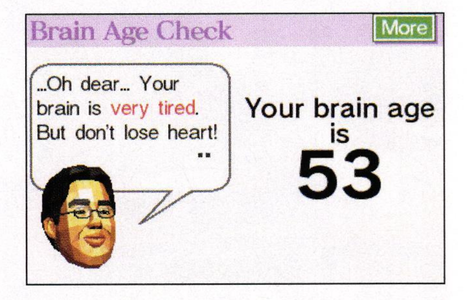
PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT CÉRÉBRAL DU PROF. KAWASHIMA : QUEL ÂGE A VOTRE CERVEAU ?



MARRE DE *MARIO KART* ?
NINTENDO VOUS PROPOSE UN CHALLENGE UN PEU PLUS INTELLECTUEL...

Décidément, la DS est le refuge idéal pour tous les jeux un tant soit peu originaux et capables d'attirer tous les publics. Ainsi après avoir fait un carton au Japon, *Programme d'entraînement blablabla* (premier prix du titre de jeu le plus long !) s'apprête à torturer les méninges des joueurs français. Le concept ? Tester vos capacités intellectuelles avec diverses épreuves mettant vos neurones à rude épreuve. Du calcul mental à la mémoire, rien ne vous sera épargné ! Le jeu commence d'ailleurs très fort en vous demandant de lire à haute voix et le plus vite possible la couleur des mots apparaissant à l'écran... sachant que ces mots ne sont autre que des noms de couleurs eux-mêmes. Pas facile ! À l'issue de ces tests, on vous donnera l'âge de votre cerveau, une mesure absolument pas scientifique mais plutôt marrante pour se comparer aux potes ! D'ailleurs, on pourra les défier en jouant jusqu'à seize en multijoueur. Et en exclu sur les versions occidentales, on aura droit à un mode Sudoku exploitant à merveille l'écran tactile. On n'a jamais été aussi impatient de passer un examen !

Sortie : Deuxième trimestre 2006 • **Machine :** Nintendo DS



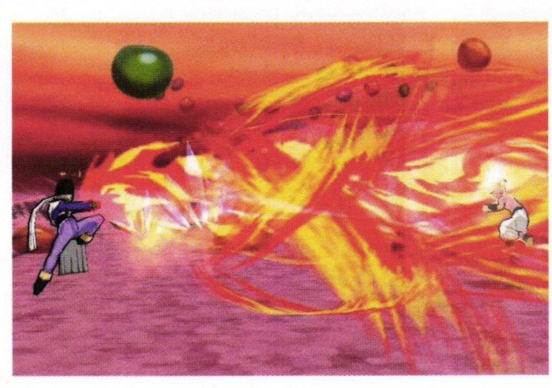
SEGA SORTIRA SON *RYU GA GOTOKU* SUR PLAYSTATION 2 EN EUROPE SOUS LE NOM DE *YAKUZA* L'ÉTÉ PROCHAIN

DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI

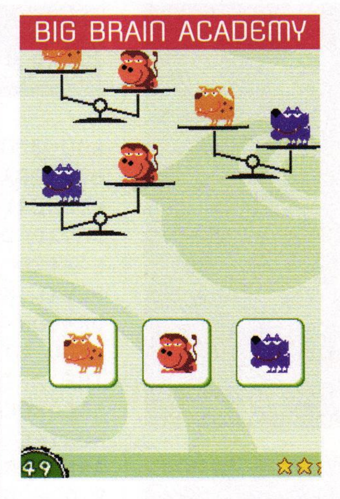
Ne pas courber le Shin

Nous avons pu essayer le *DBZ* portable d'Atari et le résultat à ce stade du développement est assez convaincant, en solo comme en Wi-Fi. Tant en termes de technique que de gameplay, cette mouture se montre quasi identique à *Budokai 3*, voire un poil plus nerveuse avec un système de rush bien exploité. Si la distribution a été restreinte aux cadres de la série (que l'on ne pourra plus customiser, les capsules ont disparu), deux petits nouveaux, Paikuhan et Janemba, sont parvenus à s'incruster. Yihah !

Sortie : Avril 2006 • **Machine :** PSP



BIG BRAIN ACADEMY







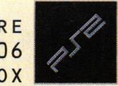
Grosse tête

SOYEZ PRÉVENU, LA DS METTRA VOTRE CERVEAU À CONTRIBUTION UNE DEUXIÈME FOIS !

Si son titre français n'est pas encore défini, il sera bel et bien traduit dans notre langue. Eh oui, *Big Brain Academy* débarquera chez nous peu après *Programme...* Le concept est similaire avec des tests intellectuels ici répartis en cinq catégories allant de l'analyse à la mémoire en passant par la logique. Le multijoueur y sera plus développé, et cette fois, c'est le poids de votre cerveau qui sera évalué ! Même constat après quelques minutes passées dessus : on devient vite accro ! Qui a dit que les tests intellectuels étaient ennuyeux ?

Sortie : Deuxième trimestre 2006
Machine : Nintendo DS

GENRE : AVENTURE
DATE DE SORTIE : 7 AVRIL 2006
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX




ÉDITEUR : EIDOS / DÉVELOPPEUR : CRYSTAL DYNAMICS



■ 1-Après un double saut sur un ennemi, le temps ralentit : trop classe. 2-Eh oui, il va falloir arriver tout en haut toute seule, comme une grande ! 3-Pas de doute, les développeurs ont vu Angelina Jolie dans *Mr. & Mrs. Smith* !




■ 1-Il vous faudra souvent jouer les filles de l'air pour progresser. 2-Le jeu s'ouvre sur un dialogue entre Lara enfant et sa mère... 3-La nouvelle Lara a de faux airs de Jennifer Garner, vous ne trouvez pas ?





LE BOULE DE CRYSTAL

PRESQUE DEVENUE RINGARDE, LARA CROFT NE RENONCE PAS AUX PAILLETTES ET RETENTE SA CHANCE. ALORS, RETOUR GAGNANT ?



■ Karima Adebibe est la nouvelle incarnation « live » de Lara Croft. Par pitié, rendez-nous Jill de Jong !!!

Ah ! Lara et les joueurs, c'est une histoire d'amour, et comme toutes les histoires d'amour, c'est une histoire compliquée. Elle a commencé par mettre nos sens en émoi mais avec le temps, s'est mise à dos une grande partie de son public, lassé de se voir resservi le même plat essentiellement composé d'une jouabilité lourde à digérer. On la croyait finie, réduite à quelques galas miteux et ouvertures de supermarchés déprimants, mais surprise, la miss a trouvé un nouveau manager : Crystal Dynamics. Et la version qui vient de nous arriver entre les pattes a tous les arguments pour nous convaincre que ce come-back ne sera pas un pétard mouillé. En effet, après avoir suivi les nouvelles aventures de la demoiselle l'espace de quelques heures, on peut déjà constater avec bonheur que le jeu réussit l'exploit de se moderniser tout en restant fidèle à son esprit d'origine. Ainsi on fait un grand retour à ce qui nous avait séduits dans le premier volet à savoir un côté exploration largement mis en avant avec de nombreux puzzles et des combats plus en retrait. On retrouve donc d'improbables mécanismes, des décors immenses, des plates-formes à escalader... Et si auparavant déplacer Lara était un cauchemar, c'est désormais un vrai plaisir. On saute de rebord en rebord, on s'agrippe à des barres, on escalade, on pousse, on tire, on actionne, on sautille... Ça rappelle un certain Prince de Perse, mais les deux séries ont chacune puisé une partie de leur inspiration l'une dans l'autre, pas question, donc, de crier au plagiat. Et pour ne rien gâcher, c'est superbement réalisé, la version PS2 dont nous disposons affichant des graphismes magnifiques. Reste à explorer tout ça plus en profondeur, mais la série phare d'Eidos semble en bonne voie pour un retour en grâce !

Jérôme

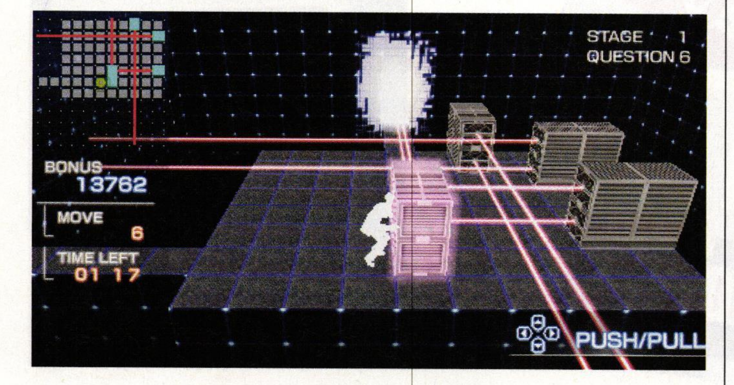
NOS IMPRESSIONS

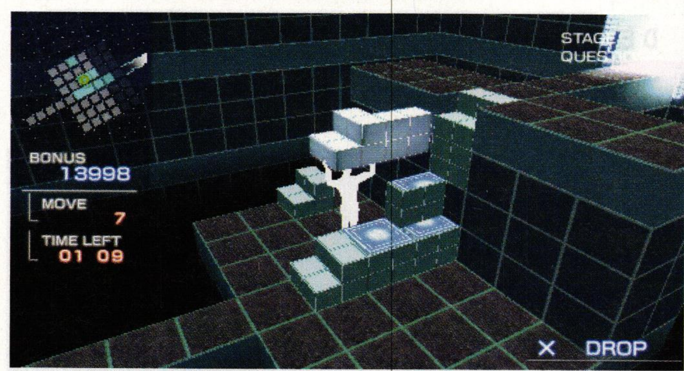
Au premier rencart, un simple verre, la nouvelle Lara nous avait séduits par sa souplesse. À l'issue de ce second rendez-vous, un long et succulent dîner, elle nous convainc encore plus avec un gameplay réellement plus agréable et une ambiance d'enfer. Alors cette fois pas de doute, à l'issue du prochain, on va conclure !

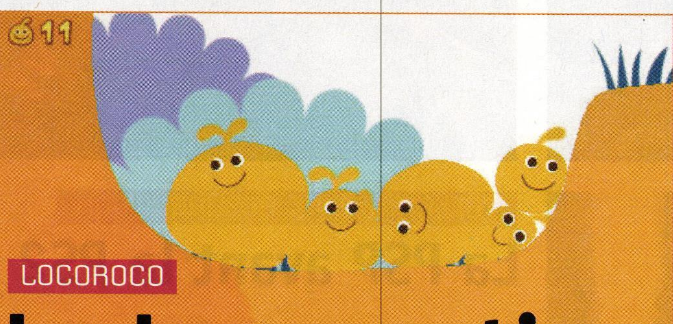
Prise de tête

Si la DS compte bien séduire les joueurs en mal de tests intellectuels, la PSP aura son mot à dire. Ainsi dans *P.Q.*, rien de scabreux mais juste des puzzles 3D à résoudre en déjouant divers pièges. Des casse-tête récompensés par un score variable selon la méthode et le temps employés, que vous comparerez à ceux de joueurs du monde entier en ligne. Préparez déjà l'aspirine et des retournements de neurones !

Sortie : Avril 2006 • **Machine :** PSP





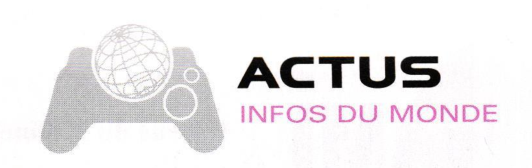


LOCOROCO

Le Loco motive

Dans la catégorie « j'ai fumé la moquette », *LocoRoco* s'annonce plutôt pas mal. Jugez plutôt : vous devez mener un blob (un personnage en gelée, en quelque sorte) jusqu'à la sortie d'un niveau, en mangeant le plus de fruits possibles pour le faire grossir et en évitant obstacles et ennemis. Le tout en vous contentant de pencher l'écran grâce aux boutons L et R de la PSP. Les graphs, épurés et pour le moins originaux, achèveront de vous convaincre !

Sortie : Été 2006 • **Machine :** PSP



Tout a disparu !

SORTIE DE LA DS LITE ÇA Y EST, DEPUIS LE 2 MARS, NINTENDO A LÂCHÉ SON DERNIER NÉ AU JAPON.

Cela fait des semaines, des mois qu'il est presque impossible de trouver la moindre DS dans les rues de Tokyo. La raison ? Elles sont multiples. *Mario Kart DS*, les jeux de *Brain Training*, *Animal Crossing DS*... Des jeux qui ont explosé les scores et aussi les ventes de machines, mettant les chaînes de production de Nintendo à genoux. Histoire de rassasier les fans, Big N a en plus décidé de leur proposer une nouvelle version, la DS Lite. Plus compacte, écrans plus lumineux, lignes plus classes, son élégance rappelle la Game Boy Advance SP. Une semaine avant la sortie de la bête, panique générale. Nintendo devait proposer trois modèles différents, mais toujours à cause de ces problèmes de production, seule une couleur sur les trois était disponible le jour J. Encore plus fou, la firme a même demandé à ses futurs acheteurs de n'acheter qu'une console par personne pour faire le plus d'heureux possibles ! Il n'a fallu que trois heures pour que toutes les boutiques de Tokyo soient dévalisées. Un vrai raz-de-marée... pour une console déjà sortie. Il est fort tonton Iwata !



SONY DISPOSE À L'HEURE ACTUELLE DE 300 HOT SPOTS DANS TOUT LE JAPON. DE QUOI JOUER PARTOUT AVEC SA PSP !

NEWS

Vroum vroum

Chez Polyphony, on adore tout ce qui a un moteur. Rien de plus normal donc pour un des studios vedettes de Sony de réaliser le design des voitures de l'écurie Arting. À quand le rouge Ferrari avec la casquette de Mario ?



Encore des gems !

Bonne nouvelle, tonton Capcom annonce *Power Stone Collection* sur PSP, une compilation des deux *Power Stone* (des jeux de baston très funs jouables à quatre) avec de nouvelles armes et un mode aventure pour le second volet. Sortie prévue cette année au Japon sans plus de précisions.





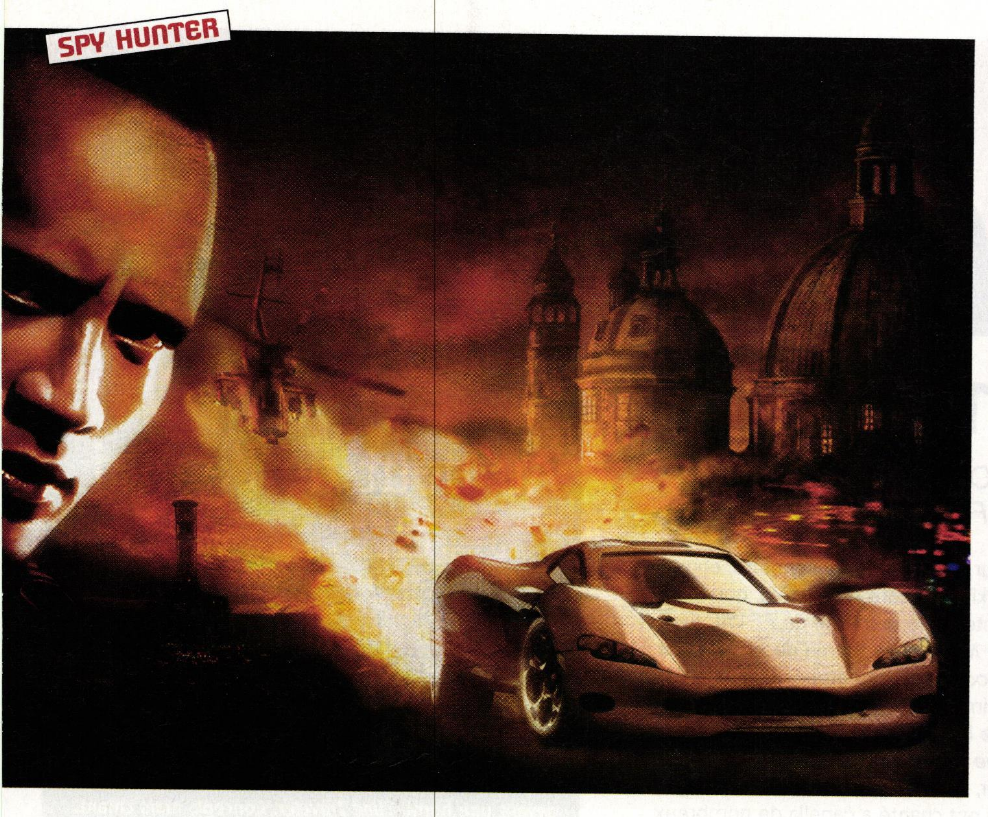


TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

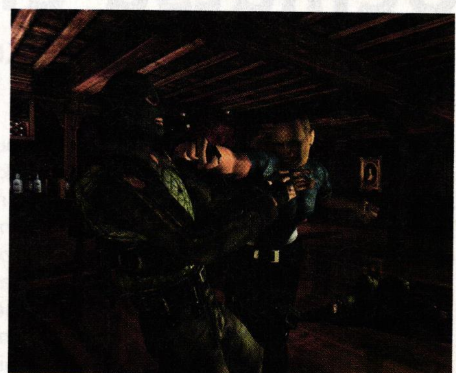
La PSP avant la PS2 !

Peu de temps après la sortie de *Tekken 5* sur PS2, Namco avait annoncé une update, intitulée *Dark Resurrection*, avec au menu deux nouveaux personnages et tout un tas d'objets supplémentaires pour customiser votre combattant. Petite surprise, c'est d'abord la PSP qui héritera de ce titre, en faisant ainsi le premier *Tekken* sur la console portable de Sony. Fin du fin, vous pourrez même jouer à deux et partager vos objets avec vos camarades de jeu. Si ça, ce n'est pas le progrès, je ne sais pas ce qu'il vous faut !

Sortie : Été 2006 • **Machine :** PSP









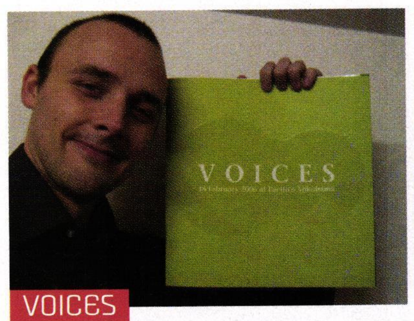
L'année Mid-Woo ?

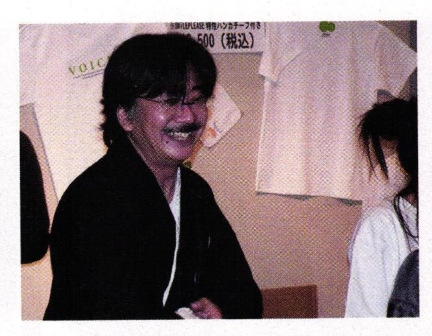
MIDWAY GAMER'S DAY COMME CHAQUE ANNÉE, MIDWAY A PRÉSENTÉ SA COLLECTION ÉTÉ-HIVER. SÉLECTION DES TROIS PROJETS LES PLUS ALLÉCHANTS...

Premier choc de cette année : *Stranglehold*. Jeu next gen par excellence et suite vidéoludique de *À toute épreuve* (*Hard Boiled* en V.O.) de John Woo, la galette concoctée par les développeurs de *Psi-Ops* met en scène l'inspecteur Tequila, interprété une nouvelle fois par un Chow Yun-Fat toujours prompt à faire parler la poudre. Ralentis à gogo, glissades sur tables et rampes d'escaliers sont de la partie pour un ride à la *Max Payne*. Des explosions à foison aussi puisque chaque environnement est, en grande partie, destructible. Chapeauté par le réalisateur himself, *Stranglehold* pointera les canons de ses guns pour l'hiver 2006. Toujours au rayon Woo, l'adaptation sur PS2 et Xbox en jeu d'une adaptation en film de la série de jeux *Spy Hunter* (à lire plusieurs fois avant de comprendre). Comme dans le long-métrage, on contrôlera, s'il se laisse faire, The Rock, star montante du ciné musculeux, dans un titre mélangeant phases pédestres/pétaradantes et courses autos testostéronées. L'ensemble devrait se tenir et proposer quelques beaux morceaux de bravoure. Du genre « Explose-moi la tête, chérie, j'adore ça ! ». La claque, version Dwayne « The Rock » Johnson, est prévue pour l'été 2006. De grosses chaleurs en perspective. Enfin, dernière annonce de poids, celle d'un nouveau *Mortal Kombat*, histoire de hurler une nouvelle fois « Finish him ! » et d'exploser les records de mauvais goût avec quelques prises gore en diable. Un retour aux sources après l'épisode *Shaolin Monks* avec des kombats un contre un plus travaillés et complexes. *MK: Armaggedon* (PS2 et Xbox) réunira une soixantaine de combattants, toutes générations confondues, pour une belle série d'explosions de jugulaires grâce un système de création de Fatalités et un mode Konquest tout beau, tout nouveau. Sortie automne 2006.



MIDWAY ET JOHN WOO : UNE GRANDE HISTOIRE D'AMOUR EN COURS. ET LA PROGÉNITURE, MUSCLÉE, EST DÉJÀ EN ROUTE !





VOICES

Uematsu en forme !

TOKYO, LOS ANGELES OU YOKOHAMA, UN VRAI FAN NE RATE JAMAIS UN CONCERT *FINAL FANTASY* !

Et nous à Joypad, on ne recule devant rien ! Direction donc le Pacifico à Yokohama le 18 février dernier pour assister au dernier concert en date de Nobuo Uematsu. Au programme, *Liberi Fatale* de *FF VIII*, *Fisherman's Horizon*, *Melodies of Life* (*FF IX*) et *Ishi no Kioku* (*FF XI*). Comme conducteur, le sympathique Arnie Roth, qui avait déjà officié l'année dernière lors du concert More Friends. Beaucoup de charmantes demoiselles avaient fait le déplacement pour pousser la chansonnette, comme Rikki ou encore Angela Aki, qui a interprété le thème de *FF VIII*, *Eyes On Me*, puis le thème de *FF XII*, *Kiss Me Good-Bye*. Petite surprise, sans en être vraiment une, le groupe d'Uematsu san, The Black Mages, était venu jouer *One Wing Angel*, de *FF VII AC*. Et pour finir, une petite dédicace aux Mooglies, qui ont chanté a capella de nombreux passages clés des premiers *FF*. Une fois de plus, un vrai régal !



PSY-PHI

Au bout de l'ennui

Voilà plus de deux ans que le légendaire Yu Suzuki a quitté Sega AM2 pour voler de ses propres ailes avec son studio de développement, Digital Studios. Son premier projet ? Un jeu de combat ultra-concept, intitulé *PSY-PHI*, entièrement tactile ! Il faudra donc appuyer sur un des coins de l'écran pour se déplacer, presser sur son adversaire plus ou moins longtemps pour lui envoyer des attaques, etc. Le jeu m'a amusé trente secondes... avant que je me rende compte qu'il était super répétitif et inintéressant. On se croirait devant une borne *Time Traveler*. Concept, mais chiant.

Sortie : Courant 2006 • **Machine :** Arcade

news

À pleurer

Juste pour le plaisir des yeux, une petite photo de *Valkyrie Profile 2*, qui sortira le 22 juin au Japon. Un pack en édition limitée avec une figurine et un CD audio sera aussi mis en vente le même jour, pour environ 130 € (ça fait mal).



Square solde

Square Enix continue sur sa lancée dans la série des *Ultimate*. Pour bientôt : *Front Mission 4* et *Romancing Saga*, qui passeront à 2 940 yens, soit environ 20 € ! Pour profiter de telles offres en France, il faudrait déjà que des jeux SQEX sortent...



DEVIL KINGS 2

Encore dans la dentelle

À peine le premier opus fini, voilà que Capcom continue de se la jouer à la Koei, avec *Sengoku Basara 2* (*Devil Kings 2* en Occident). Se déroulant toujours au XVIe siècle à l'époque de Sengoku Jidai, vous devrez choisir un héros armé jusqu'aux dents et marteler votre manette comme un fou. Que d'innovations !

Sortie : Courant 2006 (Japon) **Machine :** PlayStation 2

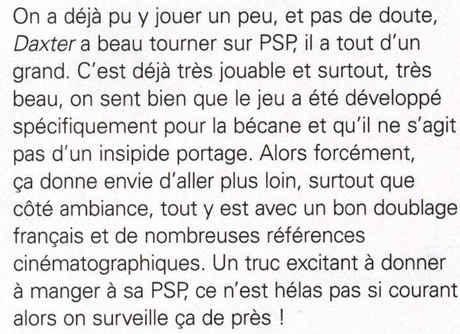
Fiche le camp, Jak

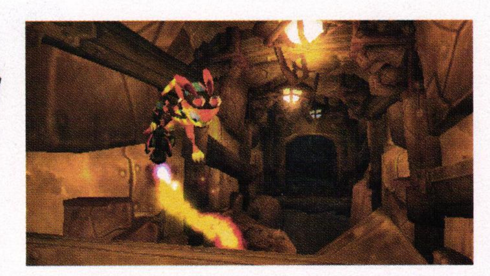
DAXTER SES FANS EN RÊVAIENT : DAXTER SE LANCE EN SOLO ! DÉBUT DE CARRIÈRE PROMETTEUR...

Ça y est, enfin, le rongeur le plus ouf de la galaxie s'émancipe ! Daxter tient désormais le haut de l'affiche dans son propre jeu rien qu'à lui, tant pis pour Jak. Et bien entendu, le gaillard ne se fourvoie pas dans un quelconque titre de sport ou de course à son image, mais tape bel et bien dans le genre qui lui a réussi : la plate-forme. On va donc devoir sautiller partout, escalader, explorer, récolter des bonus, taper des méchants, découvrir de nouveaux décors régulièrement...

On a déjà pu y jouer un peu, et pas de doute, *Daxter* a beau tourner sur PSP, il a tout d'un grand. C'est déjà très jouable et surtout, très beau, on sent bien que le jeu a été développé spécifiquement pour la bécane et qu'il ne s'agit pas d'un insipide portage. Alors forcément, ça donne envie d'aller plus loin, surtout que côté ambiance, tout y est avec un bon doublage français et de nombreuses références cinématographiques. Un truc excitant à donner à manger à sa PSP, ce n'est hélas pas si courant alors on surveille ça de près !

Sortie : 20 avril 2006 • **Machine :** PSP









URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

Tolérance zéro

Au premier abord, *Urban Chaos* ne fait guère envie et a des allures de FPS cheapos. Puis petit à petit, on se rend compte qu'il semble valoir bien plus que ça : dans la peau d'un flic en pleine période de violences urbaines, vous remplissez des missions aux objectifs divers et variés, qui vont de la capture d'un leader de gang au sauvetage de civils pris au piège dans un immeuble en feu. Vous serez pour cela parfois accompagné de sauveteurs et pompiers à qui donner des ordres. L'ambiance *Robocop* (avec de faux journaux télévisés notamment) et la tonne de choses à faire nous ont bottés, on espère que ça reste aussi sympa tout du long ! (photos issues de la version PS2)

Sortie : 12 mai • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox

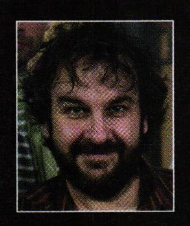






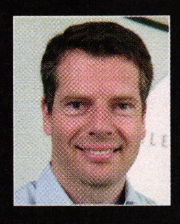
Ils ont dit...

Voici quelques déclarations relevées ces dernières semaines dans la presse. Drôles, alléchantes, intrigantes, consternantes, instructives... à vous de juger !



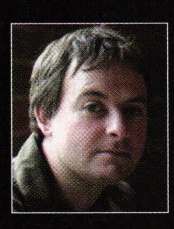
Peter Jackson, citation extraite d'un article publié sur Yahoo.com

« Les personnages feront bien plus réels en HD et le son continuera de se rapprocher de l'expérience vécue dans les salles de cinéma. C'est plus facile ensuite, en tant que réalisateur, de fournir des effets sonores, des artworks et autres éléments quand vous savez que le jeu final sera une représentation très fidèle du film. [...] J'ai tellement d'admiration pour le processus de développement des jeux vidéo et le talent qui se cache derrière, que leur donner de nouveaux outils, un meilleur hardware et plus de budget ne peut que mener à des aventures plus fantastiques encore. »



Dr. Jens Uwe Intat, vice-président des ventes de EA Europe. Citation extraite d'un article publié sur GameIndustry.biz

« [Dans 10 ans], tous les médias de divertissement seront téléchargés à partir d'un appareil. [...] Les CD, DVD et jeux emballés deviendront des antiquités au même titre que les cassettes et les vinyles. »



David Jaffe, réalisateur de *God of War* dans une interview accordée à *EGM*

« Je pense que nous avons besoin de plus de visionnaires et de créatifs [...] qui voient réellement les jeux vidéo comme un art et un moyen d'expression. Je pense que les journalistes de jeux vidéo doivent être également plus sévères avec la communauté des développeurs, au lieu d'agir en fans. [...] [Enfin,] je pense que les éditeurs, beaucoup parmi les plus importants, ont réellement tiré l'industrie vers le bas, [...] vous pouvez constater ça avec le déclin des ventes qui touche le marché aujourd'hui. »

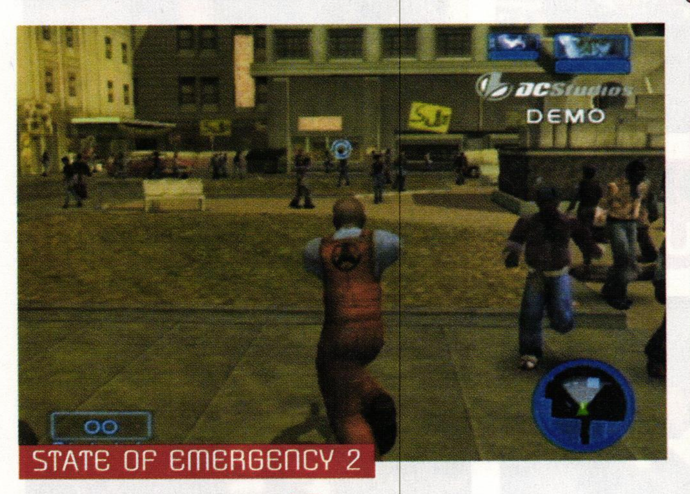
DAVID DOUILLET JUDO

Tatami et Shifumi

Ça y est, nous avons pu poser nos pattes sur une version jouable de *David Douillet Judo*, le titre le plus sexy du monde. Et il faut reconnaître que nous avons été surpris ! Trop tôt pour dire si c'est en bien ou en mal, mais en tout cas, le système de jeu qui repose sur des touches à appuyer au bon moment pour contrer ou attaquer l'adversaire est original. Ça ressemble à un mix de *Dance Dance Revolution* et à du Shifumi : déroutant, mais visiblement efficace pour reproduire fidèlement les mouvements du judo !

Sortie : Mai 2006 • **Machines :** PlayStation 2, Xbox et GameCube





STATE OF EMERGENCY 2

Encas d'urgence

Presque quatre ans séparent *State of Emergency* de sa suite. Alors que le premier nous plaçait au milieu d'émeutes un peu gratuitement, cette fois on a droit à un vrai jeu d'action toujours aussi bourrin mais tout de même déjà plus varié. Objectifs divers à remplir et plusieurs personnages à contrôler sont au programme, mais nos premiers coups de fusil nous laissent encore très mitigés, notamment en raison d'une jouabilité peu efficace ne proposant aucun système de lock. On espère qu'une étude plus approfondie nous rassurera sur ce point !

Sortie : 7 avril 2006 • **Machine :** PlayStation 2



LEGO STAR WARS 2: THE ORIGINAL TRILOGY

Briques à brac

Contre toute attente, *LEGO Star Wars* a été une des meilleures surprises de l'an passé. Avec son univers à la fois très second degré et très fidèle à la dernière trilogie de George Lucas, il avait vraiment de quoi faire craquer les gamers comme les joueurs plus occasionnels. Bonne nouvelle, ce sera au tour de la trilogie originale d'être parodiée dans la suite annoncée pour la fin de l'année. Le principe sera le même, avec cette fois la possibilité d'utiliser des véhicules et de grimper sur des créatures. On pourra construire son propre héros en assemblant diverses pièces. Et ceux qui auront une sauvegarde du premier volet accéderont à des personnages cachés. Bref, peut-être pas le projet le plus ambitieux de l'année, mais on l'attend quand même avec impatience !

Sortie : Automne 2006 • **Machines :** PS2, Xbox, NGC, PSP, DS et GBA

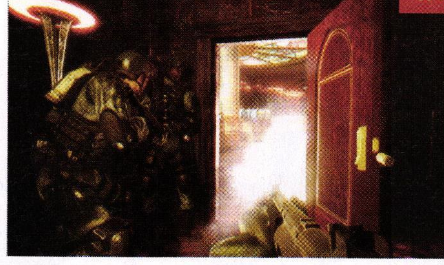
FOR EYES ONLY

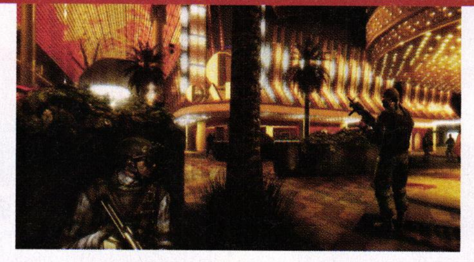
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS

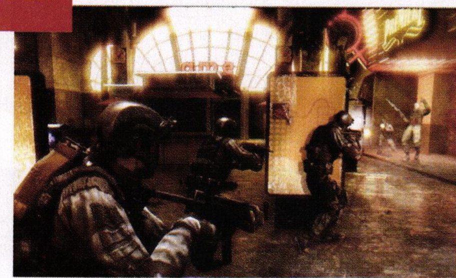
Les terroristes ont pris l'expression « faire sauter la banque » au pied de la lettre et préparent une opération d'envergure en plein Las Vegas. L'occasion pour Ubisoft d'envoyer le *Rainbow Six* en mission une cinquième fois sur consoles actuelles et next gen l'automne prochain. Les premières images (qu'on suppose tirées de la version 360) viennent de tomber et... ça promet !

Jérôme

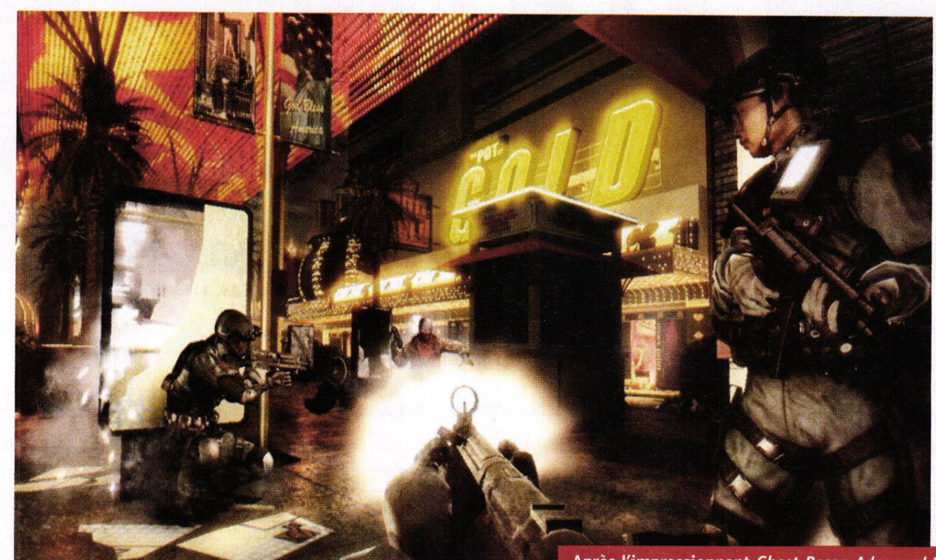
On se voit déjà en train de shooter toutes ces foutues lumières qui nous compliqueront la tâche en nous empêchant de nous cacher ! Pas de doute, ce nouvel environnement risque de changer un peu nos habitudes.

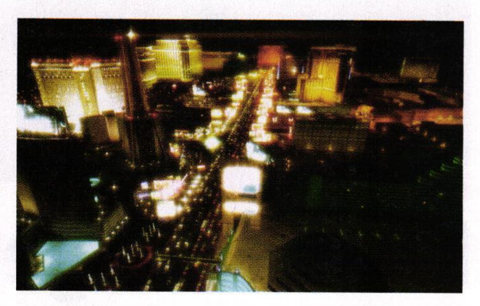






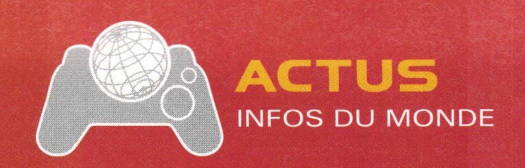
LAS VEGAS : DES BANDITS MANCHOTS AUX BANDITS TOUT COURT







Après l'impressionnant *Ghost Recon Advanced Warfighter*, Ubisoft devrait une nouvelle fois nous montrer que la 360 en a dans le ventre. On ose à peine imaginer la tête des jeux que ses studios nous sortiront l'année prochaine...



AOU 2006 AMUSEMENT EXPO

BORNES TO BE ALIVE



Comme tous les ans l'AOU est l'occasion de découvrir les nouvelles tendances du marché de l'arcade. Évidemment, Joypad était sur place !

Force est de reconnaître que l'arcade, autrefois véritable vitrine technologique, fait aujourd'hui moins rêver. Réduction des coûts, développement sur des cartes proches des consoles pour faciliter les conversions... nous sommes bien loin du temps où il fallait mettre un franc pour avoir son crédit d'*Exerion*, ou ses cinq pièces pour en avoir deux sur *Black Tiger*. Heureusement, deux ou trois concepts un peu novateurs sont venus sauver les salles de jeux d'une mort certaine. Sega le premier tente toujours de tirer les specs des machines vers le haut, avec sa Lindbergh, véritable petite PS3, qui accueillera de nombreux titres, comme *House of the Dead 4* ou encore *After Burner Climax*.

JE PEUX AVOIR LA CARTE DES DESSERTS ?

Autre tendance amorcée il y a déjà plusieurs années par *VF 4*, le système de cartes qui enregistrent toutes vos données. Quel bonheur de conserver ses objets durement acquis après de longues heures passées dans les salles enfumées (qui, au Japon, n'appliquent pas la loi Evin, c'est le moins qu'on puisse dire) ! La tendance se répand à une telle vitesse qu'elle se généralise à presque tous les types de jeux, y compris ceux destinés aux plus petits. De son côté, Namco innove un peu – pour une fois, au lieu de se contenter de repomper Sega –, avec *Soulcalibur III Arcade Edition*. En plus de graphismes un tout petit cran au-dessus de la version PS2, l'éditeur, qui fusionne avec Bandai, met en

■ Vous voulez récupérer des Taiko à l'œil ? Direction le stand Namco, au fond à gauche.

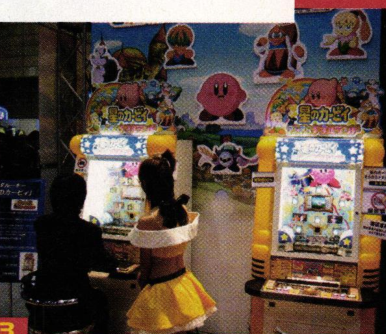
place tout un système accessible depuis un téléphone portable. Une fois les « Soul Points » récupérés en arcade, vous pourrez les utiliser sur le site mobile afin de customiser votre perso. Vous pourrez ensuite assister à des combats simulés (oui, ce n'est pas encore demain que vous jouerez vraiment à *Soul III* sur votre téléphone). Ils sont malins ! Petite surprise, nous avons au passage rencontré le producteur du jeu, Hiroaki Yotoriyama. Accrochez-vous bien à votre caleçon, notre homme travaille sur deux projets PlayStation 3 à l'heure où j'écris ces lignes. Et d'après mon petit doigt, ça sent bon le *Soulcalibur* et le *Tekken* next gen !

AIME TON CERVEAU

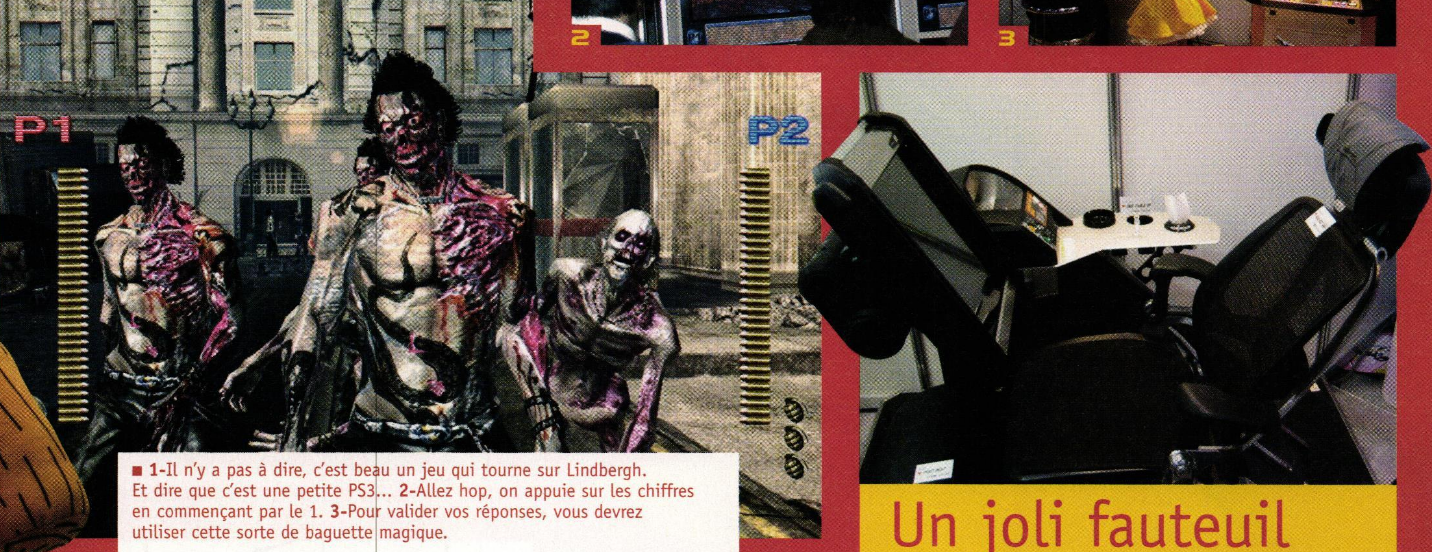
Ce n'est un secret pour personne, les jeux à la *Brain Training* sont très à la mode en ce moment. Pas étonnant donc de retrouver des bornes plus ou moins orientées vers ce filon, jalousement protégé par Nintendo (Sega a bien essayé avec une repompe sur PSP, mais sans le même succès). On commence par Sega avec *Touch de Zunou*. Grâce à une espèce de baguette magique, vous devrez appuyer sur l'écran et sélectionner les bonnes réponses. Konami tente de son côté l'aventure avec *Ge-sen Ryuugaku* (« Étudions dans les salles de jeux ») ou encore Banpresto avec une borne ayant pour thème la mythique série *Gundam*, sur fond de quizz. Comme quoi, même en arcade, tout le monde essaye de surfer sur le succès de Nintendo ! Allez, on vous a gardé le meilleur pour la fin, avec la présence de *Virtua Fighter 5* pour la première fois jouable dans un Salon. Pour tout savoir, tournez la page !







■ 1-Konami sait vraiment se renouveler. J'en veux pour preuve *Beatmania 412* et *Guitar Freaks 256*. 2-Beaucoup, beaucoup de monde était présent pour découvrir *Soulcalibur III Arcade*. 3-Et un petit Medal Game avec Kirby ! Après Mario, c'est la boule rose qui s'y colle.







■ 1-Il n'y a pas à dire, c'est beau un jeu qui tourne sur Lindbergh. Et dire que c'est une petite PS3... 2-Allez hop, on appuie sur les chiffres en commençant par le 1. 3-Pour valider vos réponses, vous devrez utiliser cette sorte de baguette magique.

Un joli fauteuil

Si à Las Vegas de charmantes demoiselles vous apportent à boire gratuitement pour que vous restiez plus longtemps devant les bandits manchots, au Japon, nous avons une autre technique. Jugez par vous-même : ce siège est l'arme ultime pour vous empêcher de bouger. Très confortablement installé, il vous sera impossible de décoller le train, et vous n'aurez d'autre alternative que de continuer à parier sur les chevaux. Ils sont forts chez Sega !

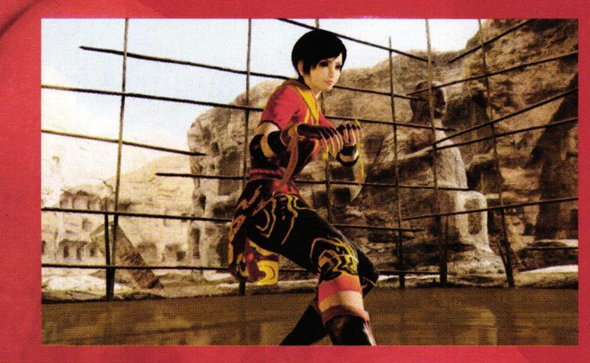


VIRTUA FIGHTER 5

ON TEND L'AUTRE JOUE ?

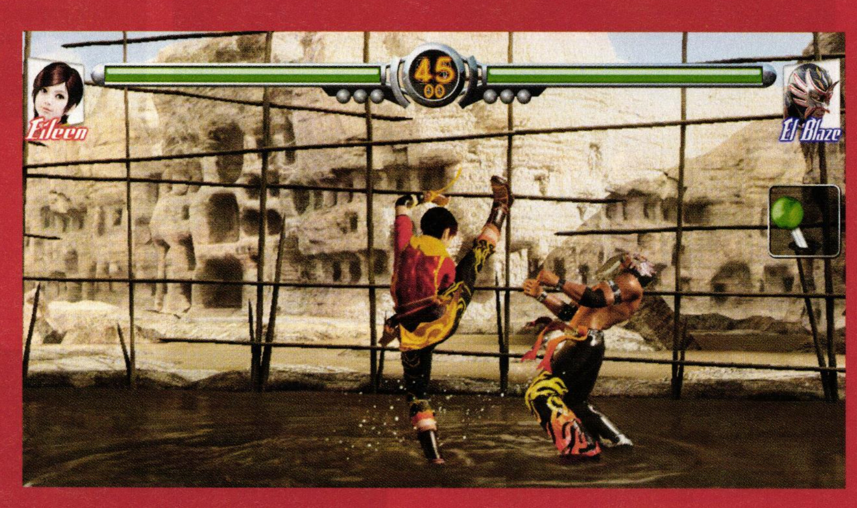
Après une semaine de test intensif dans les locaux de Sega, un pèlerinage dans tous les Loketest de Tokyo, et enfin l'AOU, nous pouvons enfin tout vous dire sur le nouveau *VF* !

Avant de rentrer dans le vif du sujet, parlons très rapidement du dernier petit nouveau, ou plutôt de la petite nouvelle ! Elle s'appelle Eileen, vient de Chine, et se bat en utilisant la technique du Kou-Ken (grosso modo, elle se bat avec un style se rapprochant de la gestuelle des singes). Très rapide, son style un peu déconcertant n'est pas sans rappeler de très loin celui de Lei-Fei. Maintenant, en avant pour le plat de résistance ! Graphiquement tout d'abord, tous les stages ont été revisités, et certains vous décrocheront la mâchoire, je pense particulièrement au niveau d'Aoi, inspiré du temple de Miyajima. Au niveau du gameplay, *VF 5* généralise le side-step pour tous les personnages (seuls Lion et Shun Di en bénéficiaient dans *VF 4*). Pour l'utiliser, rien de plus simple, il suffit de faire deux fois haut ou bas pour se décaler. Avec le bon timing, vous pouvez ainsi éviter les coups et attaquer votre adversaire de côté. Le nombre de combos est désormais affiché à l'écran, et vous pouvez récupérer pas mal de points supplémentaires si vous gagnez grâce à un « Excellent ». Une fois de plus, une carte coûtant 500 yens (plus de trois euros) vous permettra de sauvegarder vos stats, et surtout, grosse nouveauté, d'accéder au VF.Terminal ! Cette borne ne vous permettra pas de jouer, mais de « gérer » votre personnage. Une fois votre carte et 100 yens (moins d'un euro) insérés, vous aurez alors 300 secondes pour modifier, customiser votre perso comme bon vous semble, changer son apparence en utilisant les



différents objets que vous avez récupérés, regarder les replays que vous avez sauvegardés afin de faire le point sur votre match, ou encore, personnaliser l'entrée en scène de votre perso ! Car oui, vous aurez droit à un véritable show sur la VF.TV (la chaîne dédiée à *VF 5*, retransmettant les meilleurs matchs de la salle dans laquelle vous jouez). Vous pourrez en effet choisir l'éclairage, le décor, bref, tout ce que vous voulez lors de la présentation de votre petit protégé ! Le match sera ensuite commenté en « direct » par deux analystes, l'un des deux hommes n'étant autre que le vrai commentateur présent lors des finales des tournois officiels de *VF* ! De quoi vous sentir des ailes pousser dans le dos et vous donner la chair de poule, assurément.
Au niveau gameplay pur, le jeu ressemble à l'heure actuelle énormément à son prédécesseur, avec quelques problèmes de collisions et des ralentissements par endroits. Gros coup de chance, nous sommes tombés sur messieurs Shimoda et Takaoka, les deux papas de *VF 5*. Ils étaient présents sur le stand Sega afin de voir les réactions des joueurs. Nous leur avons bien sûr confié nos craintes, surtout vis-à-vis de ce peu de différence au niveau du gameplay. « Ne vous inquiétez pas, nous l'avons fait volontairement. Nous sommes en train de travailler dessus à l'heure actuelle et je vous promets que vous allez voir de nouvelles choses très bientôt. » Nous leur demandons ensuite ce qu'il en est de ce fameux nouveau système de choppes contre les murs... Nous avons juste eu un petit sourire en coin en guise de réponse. Il est vrai que dans la version présentée, les collisions contre les murs étaient pour le moins étranges, il était même rarissime de voir un Ring Out. Enfin bon, pas de souci à se faire, le fleuron des programmeurs de Sega bosse dessus, tout devrait donc se passer pour le mieux. La sortie de la bête est prévue vers cet été, sans plus de précisions.

Sortie : Mi-2006 • **Machine :** Arcade (Lindbergh)









La super classe !

Impossible de ne pas parler de la borne sur laquelle tournera *VF 5* : super classieuse, avec en prime un écran plat 16/9, histoire d'afficher comme il se doit le monstre en 1280x768 ! On remarquera qu'il n'y a aucune inscription pour dire à quoi correspondent les trois boutons. Qui a dit que *VF* n'était pas pour les pros ?

PROCHAINES SORTIES



FINAL FIGHT STREETWISE

7 AVRIL

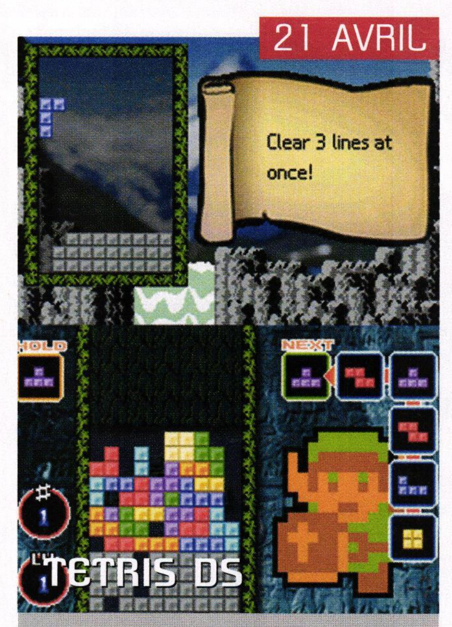
A priori, on se dit qu'un *Final Fight*, ça ne peut pas être mauvais, et pourtant... Nos premiers coups de poing sur cette nouvelle version PS2 et Xbox sont loin de nous avoir mis K.-O. On attend le test sans espoir...

20 AVRIL

Très grande date pour ceux qui rêvent de goûter aux joies des MMORPG avec la version Xbox 360 de *Final Fantasy XI*. Alors prévenez dès maintenant vos amis que vous n'allez plus beaucoup les voir...

FINAL FANTASY XI: TREASURES OF AHT URHGAN

21 AVRIL



TETRIS DS

Allez, arrêtez donc deux minutes de jouer à *Mario Kart*, le nouveau poids lourd multijoueur de la DS débarque à la fin du mois. Eh oui, *Tetris* est de retour et sera jouable jusqu'à 10. Ça va faire mal !

20 AVRIL



ARMORED CORE: FORMULA FRONT – EXTREME BATTLE

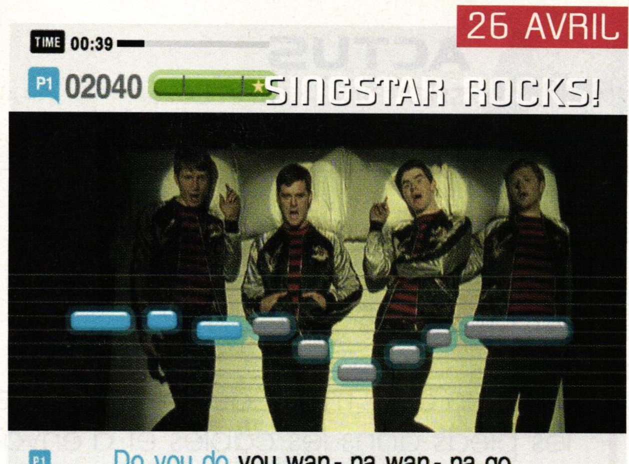
La série se poursuit sur PSP avec ce volet qui se veut plus tactique que les autres. Vous ne contrôlerez plus directement vos robots et devrez surtout leur assurer une préparation minutieuse pour gagner.

DISPONIBLE

Nous n'avons hélas pas pu le tester à temps (les Corleone sont très pudiques !), mais *Le Parrain* (PS2, Xbox) ne s'est pas gêné pour braquer les étalages de nos revendeurs. Après des mois de buzz, on peut enfin plonger dans l'adaptation du chef-d'œuvre de Coppola. Mais est-ce vraiment une offre qu'on ne peut pas refuser ? Réponse à cette angoissante question au prochain numéro !



Même principe qu'un *Dance Dance Revolution*, sauf qu'ici on remplace le tapis par une guitare. C'est simple, mais ça suffit pour se prendre pour une rockstar ! Et pour une fois, ça sort en France sur PS2, yippie !

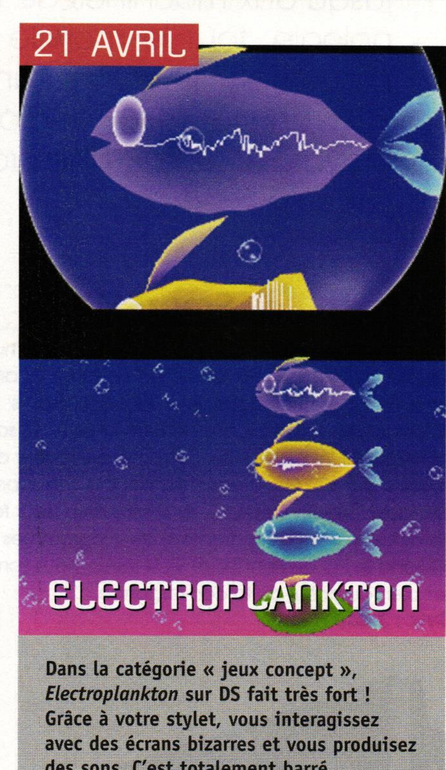


Toujours sur PS2, *Singstar* explore enfin le rock ! Au menu, Queen, Deep Purple, Blur, Coldplay, Stereophonics, Nirvana, The Scorpions, Queens of the Stone Age… Plume et Ed ont déjà les micros en main !

© Paramount Pictures

À VOS AGENDAS !

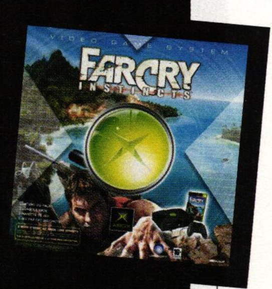
LE PARRAIN



Dans la catégorie « jeux concept », *Electroplankton* sur DS fait très fort ! Grâce à votre stylet, vous interagissez avec des écrans bizarres et vous produisez des sons. C'est totalement barré, mais on pourrait bien devenir accro…

Tout doit disparaître !

Avec l'arrivée de la Xbox 360, Microsoft pousse gentiment la Xbox vers la sortie. C'est le moment d'en profiter, elle vient de passer à 110 € environ accompagnée de *Far Cry Instincts* ou *Halo 2*. À ce prix-là, on ne va pas se priver !





Shopping

Vous en avez marre de vous prendre les pieds dans les câbles et d'envahir votre appartement d'appareils électroniques toujours plus nombreux ? Bonne nouvelle, la tendance est à l'intégration et aux produits multifonctions. Du simple gadget jusqu'aux machines de haute technologie, tout le monde s'y met. La preuve par trois avec une télévision PC, un fauteuil audio et... une cravate. Oui, oui, une cravate.

Pottery Barn iChair

Ce fauteuil semble très confortable, mais ce n'est pas là sa principale qualité. Il se distingue par l'intégration de deux haut-parleurs situés de chaque côté du dossier et d'un caisson de basse caché sous l'assise. Une poche se tient prête à accueillir votre baladeur MP3 et une commande de volume est située sur le côté droit. La connectique étant standard, vous pouvez également y brancher votre console. Un dernier mot : ne stressez pas à propos de la couleur, l'iChair existe aussi en noir.
Prix : 350 € env.

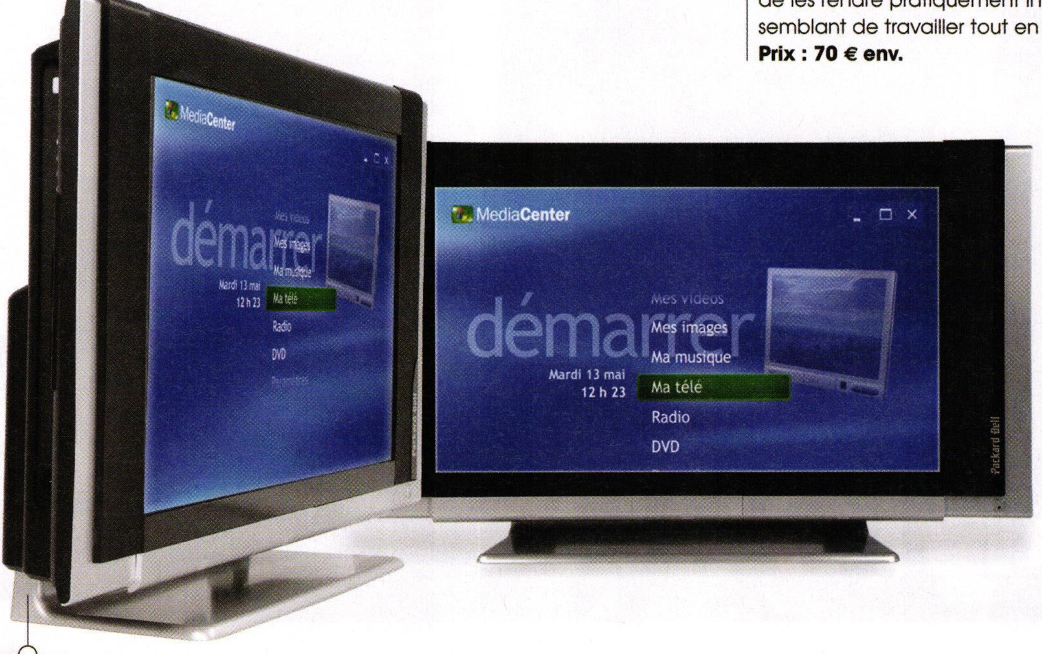


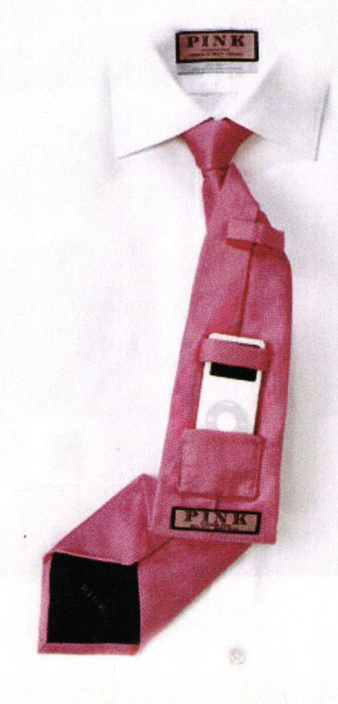
Packard Bell Smart TV

Cette télévision de 82 cm de diagonale dissimule en réalité un véritable PC, équipé d'un tuner TV analogique et d'un tuner numérique. Tous les composants informatiques sont placés derrière la dalle et sont donc totalement invisibles pour l'utilisateur. Graveur de DVD, disque dur 300 Go, processeur double cœur, prise HDMI, Windows Media Center... tout est prévu pour faciliter la diffusion et l'enregistrement de programmes vidéo. Quand le PC devient TV, et vice versa, nous sommes bel et bien au cœur de la convergence.
Prix : 3 000 € env.

Thomas Pink Commuter Tie

Si vous étiez un banquier londonien, vous connaîtriez certainement la marque Thomas Pink. Ce fabricant de cravates propose dorénavant un modèle destiné aux plus mélomanes de ses clients. La Commuter Tie cache en son verso une petite poche destinée à recevoir un iPod nano (ou tout autre lecteur MP3 léger et de petite taille). Une boucle permet même de canaliser les fils audio, et donc de les rendre pratiquement indétectables. Pratique pour faire semblant de travailler tout en écoutant sa musique préférée.
Prix : 70 € env.







LE PORTRAIT DE LARA

DE SA NAISSANCE EN 1996 À SA QUASI-RÉSURRECTION DIX ANS PLUS TARD AVEC *TOMB RAIDER LEGEND*, LARA CROFT A CONNU UN PARCOURS SINGULIER.

Paradoxal, tel a toujours été l'itinéraire de Lara Croft. Un personnage qui n'est jamais là où l'on croit, et qui s'acharne à contredire ce que la logique voudrait qu'elle soit. Ainsi, dès sa naissance, on parle d'une héroïne de jeu vidéo, l'ambassadrice d'un média qu'elle concourt à populariser auprès du grand public. Mais en réalité, Lara Croft se désolidarise presque aussitôt de son univers d'origine pour en adopter d'autres : écrans des télévisions, cases de bandes dessinées et pages « mode » des magazines féminins... La publicité lui tend les bras, elle devient une marque que l'on s'arrache, et très vite une seule question est sur toutes les lèvres : qui va lui prêter ses traits au cinéma ? Alors certes, Lara a rendu un fier service aux jeux vidéo en les faisant accéder à un plus large public, mais cette célébrité a son revers : les jeux paraissent pour ainsi dire indignes d'une telle ambassadrice, qui se plaît tellement mieux ailleurs. Le séant entre deux chaises, voilà sans doute la position que l'héroïne de *Tomb Raider* a toujours adopté. Et avec elle une industrie ludique perpétuellement dans l'ombre du cinéma : dès qu'un personnage charismatique apparaît sur console, le septième art se l'accapare.

PEU À PEU LARA CROFT STAR DES MÉDIAS A ÉCLIPSÉ LARA CROFT HÉROÏNE DE JEUX VIDÉO

L'HÉROÏNE ET LA STAR

Les années passant, la célébrité de Lara ne faiblit pas, bien au contraire. Mais un phénomène curieux commence à se dessiner : comme frappée de schizophrénie, notre Indiana Jones au féminin se dédouble. Car il y a en effet deux Lara Croft : l'héroïne de jeu vidéo et la star de ciné. Progressivement, la seconde s'épanouit sans la première, vit une existence en marge des jungles en 3D, et laisse son alter ego ludique face à sa difficile réalité. Devenus les produits dérivés de Lara Croft, selon une tendance inverse à la donne de départ, les jeux *Tomb Raider* accusent toujours plus de problèmes techniques, et perdent en intérêt depuis le révolutionnaire premier opus. On pourrait comparer cette situation avec celle décrite par Oscar Wilde dans *Le Portrait de Dorian Gray* : le tableau se défraîchit et vieillit prématurément, tandis que son modèle reste imperméable au temps. Les jeux font pâle figure, avec leur esthétique qui peine à se moderniser, tandis qu'Angelina Jolie donne à Lara un look définitivement contemporain. L'héroïne n'arrive plus à la cheville de la star.

ICÔNE INDÉMODABLE

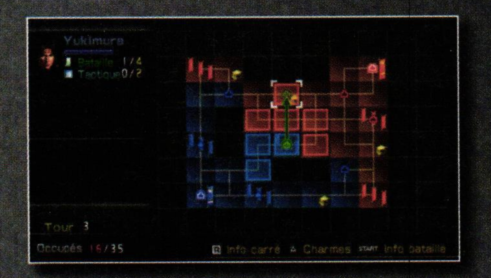
Mais l'année 2003 a mis un terme à cette rivalité entre les deux Lara Croft. Les jeux *Tomb Raider* ont touché le fond avec *L'Ange des Ténèbres*, un sixième épisode qui aura dérouté presque tout le monde par le laisser-aller embarrassant dont il fait preuve. De son côté la star, par l'entremise d'Angelina Jolie, s'encombre de deux nanars cinématographiques qui n'apportent strictement rien à sa gloire, loin s'en faut. Pourtant, malgré cet enchaînement de faux pas, son aura est restée presque immaculée. Lara Croft est LA femme ultime du monde ludique, et éclipse sans peine toutes celles qui ont tenté de lui succéder. Son image est désormais détachée de la qualité des produits qui la véhiculent. C'est devenu une icône définitive, qui rappelle le James Bond incarné par Sean Connery : aucun acteur n'a éclipsé le créateur du rôle, et aucun film, si raté soit-il, n'a entamé la cuirasse de l'espion imaginé par Ian Flemming.

RENVOI D'ASCENSEUR

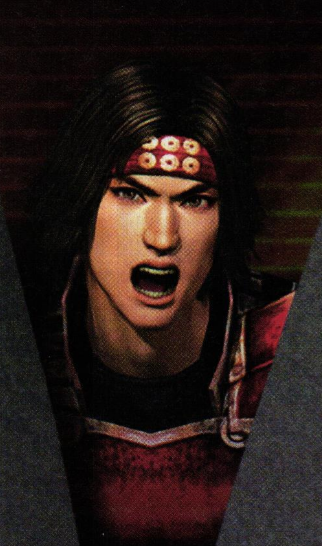
2006 : *Tomb Raider Legend*. Un titre symbolique qui rappelle ce qu'est devenue entre temps l'héroïne de la saga : un mythe. Mais depuis le premier opus, la logique qui relie *Tomb Raider* à Lara Croft s'est inversée. En 1996, un jeu donnait vie à une icône, aujourd'hui c'est à l'icône de ressusciter le jeu. Un retour aux sources qui accuse le temps passé : relookée, Lara imite Angelina, et se pare d'un gameplay hérité des succès récents. Après s'être exportée vers d'autres médias pour promouvoir les jeux vidéo, Lara revient au bercail. Car la situation a évolué : plus grand public que jamais, les jeux s'empêtrent dans une accumulation de licences et de personnages interchangeables, noient les joueurs sous une avalanche de produits sans personnalité. Celle, inoxydable, de Lara Croft sera-t-elle capable d'indiquer une nouvelle direction, un cap inédit à une industrie qui suffoque ?

Denis

SAMURAI WARRIORS
戦国無双
State of War











ÇA DECHIRE !





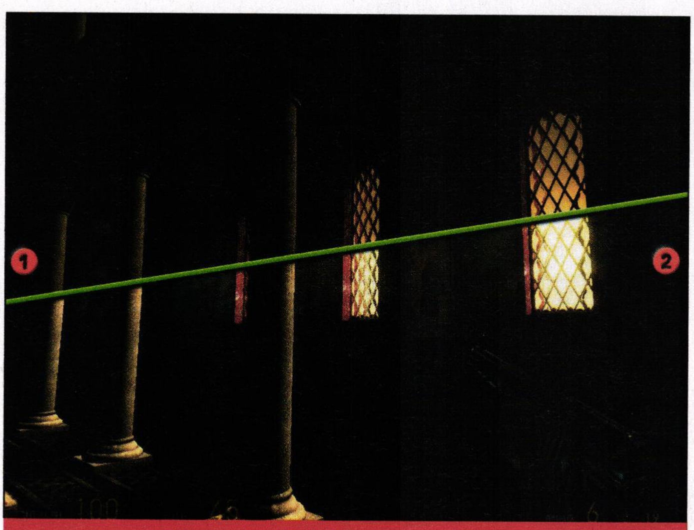
LE 24 MARS





HDR, CET AMI INVISIBLE

LE HDR EST UNE INNOVATION DONT LA DISCRÉTION CONTRASTE AVEC LE BATTAGE QUI L'ACCOMPAGNE, MAIS QUI DEVRAIT CONTRIBUER, À TERME, À UNE AMÉLIORATION CONSIDÉRABLE DE NOS JEUX, AUX NIVEAUX VISUEL ET ATMOSPHÉRIQUE.



■ L'extension « Lost Coast » pour *Half-Life 2* (PC), sans (1) et avec HDR (2). En 1, pour que le bâtiment soit sombre à l'intérieur, il a fallu baisser la luminosité générale de la scène : le ciel est terne. En 2, le HDR garde la scène sombre, mais la lumière solaire venant de l'extérieur reste violente et frappe les colonnes avec vigueur. L'effet de « bloom » sur les vitraux n'est pas lié au HDR.

On avait vu plus enthousiaste, comme introduction ! Il faut dire que le HDR est difficile à identifier à l'écran. On ne peut pas pointer un pixel, un polygone, et dire : « Ça, coco, c'est du HDR ». On ne remarque pas sa présence, mais à l'usage, on s'habitue inconsciemment à une qualité visuelle nettement supérieure. Le HDR, c'est un peu comme lorsqu'on confie le développement de ses pellicules photos à un laboratoire professionnel.

UN ACRONYME DE PLUS

Le sigle HDR signifie « High Dynamic Range », soit une « longueur grande et dynamique », qui concerne le rendu des couleurs, et l'intensité des sources lumineuses. Pour mieux comprendre ce charabia, il faut l'opposer à l'affichage traditionnel, et revenir à la manière dont sont encodées les couleurs au cœur de nos machines. Ce mois-ci, vous imaginerez que vous êtes dans une pièce, avec une ampoule, et un interrupteur. Ce dernier peut avoir deux positions : allumé ou éteint, lumière ou noir complet. Deux positions : votre illumination est donc codée sur 1 bit. Maintenant, au lieu d'avoir une seule lampe, vous avez une rampe avec deux spots, et deux interrupteurs. Chacun a ses deux positions, ce qui vous donne, avec 2 bits, quatre possibilités d'éclairage. Encore un spot sur la rampe, et un interrupteur de plus sur votre tableau électrique, et voilà huit combinaisons sur 3 bits. Et ça continue, 16 avec 4 bits, 32 avec 5... Jusqu'à 256 avec 8 bits. C'est ainsi que la machine code les pixels et les texels. Le nombre de bits alloués permet de définir le nombre de teintes que la machine peut lui donner. Avec un pixel sur 8 bits, on obtient 256 niveaux de gris allant du noir complet (0) au blanc (1). Et pour la couleur ? La machine attribue 8 bits au Rouge, 8 bits au Vert, 8 bits au Bleu, et encode les couleurs sur 24 bits, offrant une palette de plus de 16 millions de combinaisons.

COUVERTURE TROP COURTE ?

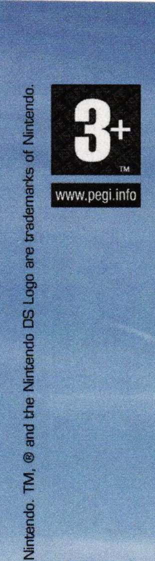
Ce qui semblait suffisant jusqu'ici présente une sérieuse limite quand on passe en 3D : la couleur d'un objet, c'est en gros celle de sa texture, multipliée par l'intensité de la source lumineuse encodée elle aussi sur 8 bits. De la même manière qu'entre un texel absolument noir (0) et un texel absolument blanc (1), on n'a qu'un facteur de 256 pour les lumières, la source lumineuse la plus forte (d'une valeur de 1) n'étant que 256 fois plus intense qu'une ampoule cassée (0). Or dans la réalité, si une ampoule éteinte est à 0 et une ampoule allumée à 1, le soleil, lui, est à... quelques millions ! Ce facteur de 256 fait que la machine n'est pas en mesure de restituer dans les scènes 3D les contrastes lumineux que l'on rencontre dans le monde réel. Si on veut des scènes d'extérieur très lumineuses, les zones d'ombres ne seront jamais vraiment sombres. À l'inverse, si on veut des scènes d'intérieur sombres, les vues externes ne seront jamais franchement illuminées. Cela contredit bien évidemment toutes les règles de l'optique physiologique ! Dans la réalité, lorsqu'on se trouve dans une pièce sombre l'été, la lumière qui vient du dehors semble éblouissante – le célèbre effet « tunnel » –, tandis que lorsqu'on est à l'extérieur sous un franc soleil, il est impossible de distinguer l'intérieur d'une maison avant d'y pénétrer.

HDR À LA RESCOUSSE

Le HDR, c'est le dépassement de ces huit bits. Au moment de s'occuper de son texel, le pipeline de rendu va passer les textures en 64 bits, avec 16 bits (65 536 possibilités) pour chaque composante RVB, soit 48 bits pour la palette de couleurs et 16 bits pour la transparence. On possède une précision chromatique absolument prodigieuse pour préparer le calcul de la lumière, dont les sources sont désormais encodées en 16 ou 32 bits. Le soleil est potentiellement 4,2 milliards de fois plus puissant que l'ampoule de base ! L'intensité des sources n'est donc plus limitée, et les contrastes lumière/ombre peuvent donc devenir aussi « extrêmes » que dans la réalité (voir l'exemple en images, ci-contre). Mais surtout, cela signifie que l'on peut enfin mettre en place des modèles d'éclairage réalistes, où des scènes entières sont illuminées par une seule source lumineuse, le soleil, justement, et abandonner les vieilles méthodes à base de lampes multiples et de luminosité ambiante « automatique », avec toutes les incohérences visuelles qu'elles entraînaient. Avec la maîtrise des paramètres, on atteindra des sommets de photoréalisme. C'est un peu le problème, d'ailleurs : l'efficacité du HDR dépendra du savoir-faire, du bon goût, et de la culture visuelle de nos amis développeurs. Tels qu'on les connaît, apprêtons-nous à les voir multiplier dans les mois qui viennent les soleils tropicaux impitoyables qui projettent des ombres à la noirceur écrasante, et les tunnels à l'obscurité impénétrable où les soupiraux déversent des flots de lumière aveuglante, histoire de prouver qu'ils maîtrisent le sujet !

Dam

Joypad, qui est un magazine super cool, est à l'écoute de ses lecteurs car ils ont la truffe humide et le poil soyeux. S'il y a des sujets techniques que vous aimeriez voir abordés dans cette rubrique, n'hésitez pas à le faire savoir. Écrivez. Les gagnants tirés au sort recevront leur poids en croquettes.



NINTENDO DS

Toujours plus libre



Welcome to Animal Crossing Wild World

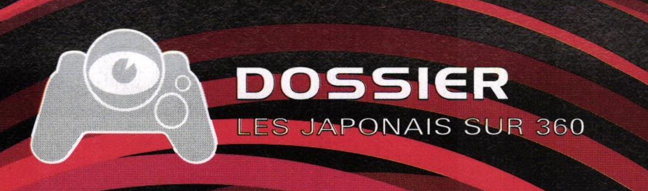
Bienvenue dans un nouveau monde, celui d'Animal Crossing. Une simulation de vie où vous pouvez créer et habiter un village à customiser, selon vos goûts et vos envies. Invitez vos amis ou visitez leurs propres villages sans fil en réseau local ou en ligne grâce au Nintendo Wi-Fi Connection pour n'être jamais seul.
Bienvenue dans un monde où tout est possible.

Exclusif sur NINTENDO DS.

TOUCHEZ MOI !



WWW.NINTENDO.FR

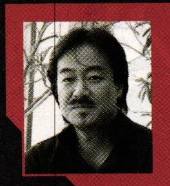




POUR FAIRE FACE À L'APPRÉHENSION DU PUBLIC JAPONAIS, LE « GAIJIN » MICROSOFT LANCE UN APPEL AUX STUDIOS NIPPONS. QUI Y RÉPONDRA ?

L'ATTRACTION DU SOLEIL

L'intérêt japonais pour la Xbox 360 ? Proche de zéro. Les chiffres de vente ? Tout aussi apocalyptiques (à peine plus de 100 000 machines vendues fin janvier...). Pourtant, ce n'est pas la bonne volonté qui manque chez Microsoft. Le constructeur a tout de même privilégié ses offres de lancement, ses opérations marketing, au pays du Soleil-Levant (en comparaison avec ce que l'on a eu sur le Vieux Continent...). Mais le retard de certains gros jeux tout d'abord annoncés pour la sortie de la 360 tels *Dead or Alive 4* ou *Ninety-Nine Nights* n'a pas joué en la faveur de Bill Gates. Quand bien même. À sa sortie, *DOA 4* n'a donné qu'un fébrile coup de boost (de bonnes ventes mais bien trop temporaires). L'histoire se répéterait-elle pour le géant américain sur le sol nippon (on ne revient pas sur l'existence houleuse de la première Xbox dans l'archipel) ? Touchant le domaine des consoles de jeu, les Japonais sont-ils si conservateurs que cela ? Faisant fi de ces interrogations ou plutôt si, pour remédier à ces problèmes, Microsoft multiplie les accords avec des grands noms de l'industrie locale dont la réputation n'est plus à prouver là-bas. En cela l'approche de Mistwalker est déterminante. Ancrer dans l'esprit japonais que *Blue Dragon* et *Lost Odyssey* sont les équivalents de *Dragon Quest* et de *Final Fantasy* sur Xbox 360 n'est pas chose aisée. Et ce, malgré les atouts certains de ces productions, malgré la présence des légendes vivantes que sont Hironobu Sakaguchi (à l'origine de *Final Fantasy*), Nobuo Uematsu (génial compositeur de Square Enix), Akira Toriyama (*Dr. Slump, Dragon Ball*...) ou Takehiko Inoue (*Slam Dunk*...) sur ces projets. Néanmoins, avec l'éventuel retard de la PlayStation 3, les efforts fournis par d'autres firmes telles que Capcom ou Namco, l'implication d'anciens de Square Enix, de Sega et d'autres tout aussi talentueux acteurs du milieu, l'annonce d'un *Super Robot Taisen* (série culte au Japon) voire d'un *Tales of* (information à prendre avec des super pincettes), il reste à Microsoft de sérieuses cartes à jouer. D'autant que Tecmo continue à soutenir la boîte de Redmond de fort belle manière : un *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball 2* est déjà planifié (générant ainsi l'une des plus grosses attentes des Japonais) et une autre production sera dévoilée durant le prochain E3 (*Ninja Gaiden 2* ? *Project Zero 4* ?). Loin d'avoir baissé les bras, la firme a retroussé les manches et entame un autre round qui se veut des plus foudroyants, autant pour les joueurs que pour elle-même. C'est maintenant qu'il va falloir se battre et Microsoft a déjà enfilé les gants. Le voilà sur le ring. Let's start the fight !



Mistwalker

Après son départ de Square Enix, Sakaguchi fonde sa propre firme. Peu après, des accords exclusifs sont passés entre Microsoft et Mistwalker. Au concept artisanal, la boîte de développement mise sur la qualité avant tout. Toujours entouré des meilleurs éléments, des meilleurs studios, le papa de *Final Fantasy* compte bien marquer de sa patte la Xbox 360 !

ÉDITEUR : MICROSOFT
DÉVELOPPEUR : MISTWALKER/ARTOON
DATE DE SORTIE : N.C.

Blue Dragon





Accompagnez Shu et ses amis (jusqu'à cinq dans votre groupe) à travers l'épopée *Blue Dragon*. Parcourez ce riche univers, découvrez tous les Shadow et débloquez l'intégralité de leurs techniques.

Au vu des premières vidéos utilisant le moteur du jeu, il se peut qu'Artoon, à l'origine des décevants *Blinx* sur Xbox puisse d'un coup redorer son image. Ne succombant pas à la débauche d'effets spéciaux, ce studio a opté pour un univers chaleureux, aux filtres chatoyants et persos colorés. Le tout est servi par des animations naturelles, fluides, renvoyant à un film d'animation japonaise. Les combats, distincts des phases d'exploration et la relative linéarité de l'aventure, rappellent la structure des anciens jeux de rôle. Il est étonnant de voir un tel parti pris à notre époque, mais faisons-leur confiance pour nous offrir un grand RPG. La base repose sur l'existence des Shadow, entités accompagnant les personnages du jeu. Il faudra les faire évoluer, leur apprendre des techniques lors des confrontations, partager les coups entre Shadow, etc. Avec des parents comme Sakaguchi, Toriyama et Uematsu derrière le développement, on peut s'attendre à voir naître un beau bébé.





Les fans de *Dragon Ball* s'amuseront à opérer des analogies entre les personnages du RPG avec la série animée. Les regarder se mouvoir rmagnifie encore le trait si spécifique à Toriyama.

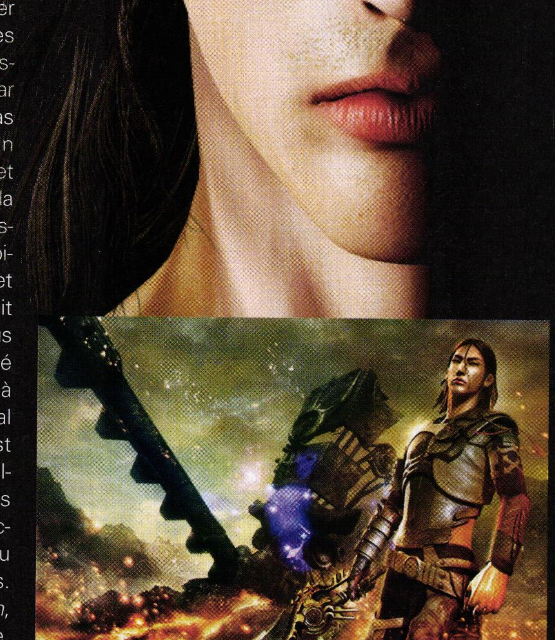
ÉDITEUR : MICROSOFT
DÉVELOPPEUR : MISTWALKER/FEEL+
DATE DE SORTIE : N.C.

Lost Odyssey





Kaim est condamné à vivre durant mille ans et à assister à l'évolution du monde, ses vices, ses destructions, sa déliquescence... Héros immortel illustré par Takehiko Inoue, auteur des mangas *Slam Dunk*, *Vagabond* et *Real*. Un guerrier aguerri qui ne peut mourir et évoluant dans un univers régi par la magie et la révolution industrielle, postulat alléchant pour un titre très ambitieux. Kaim pourra être customisé et modifier ses habilités. Il semblerait même qu'il puisse refléter un peu plus les habitudes de jeu ou la personnalité du joueur. Deuxième titre japonais à utiliser le moteur graphique Unreal Engine 3 d'Epic, *Lost Odyssey* est bien parti pour nous satisfaire visuellement. Les premières cinématiques rivalisent avec les meilleures productions de Square et n'augurent que du bon quant à la suite des événements. Au même titre que pour *Blue Dragon*, nous misons énormément sur ce titre.



ÉDITEUR : AQ INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : MISTWALKER/CAVIA
DATE DE SORTIE : N.C.

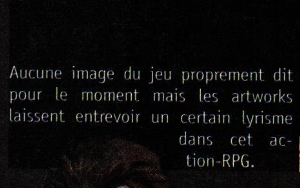
Cry On

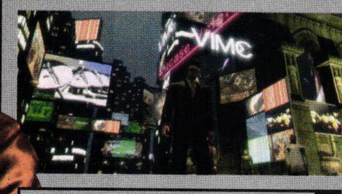


Aucune image du jeu proprement dit pour le moment mais les artworks laissent entrevoir un certain lyrisme dans cet action-RPG.

Encore un très gros projet ! Sakaguchi derrière le scénario, la bande-son d'Uematsu et Kimihiko Fujisaka (*Drakengard*) au character design pour un action-RPG exclusif qui s'annonce d'ores et déjà comme un incontournable. Dans l'ère médiévale de *Cry On*, les hommes utilisent les Bogul, d'anciennes puissantes créatures désormais sans âme, afin de les protéger contre le mauvais sort. Pour assouvir leur soif de puissance, les hommes leur redonnent vie. Sally, l'héroïne du jeu, reçoit de son père un Bogul particulier...



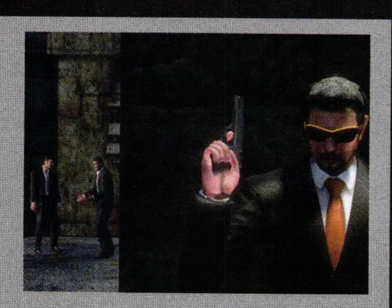




ÉDITEUR : NAMCO
DÉVELOPPEUR : IN-HOUSE
DATE DE SORTIE : ÉTÉ

Frame City

Le premier jeu japonais utilisant l'Unreal Engine 3 ! Entre *Matrix* et *GTA*, cette production Namco propose un croustillant programme où le Live tiendra un rôle prépondérant. Diverses mises à jour seront en effet régulièrement disponibles. À voir.

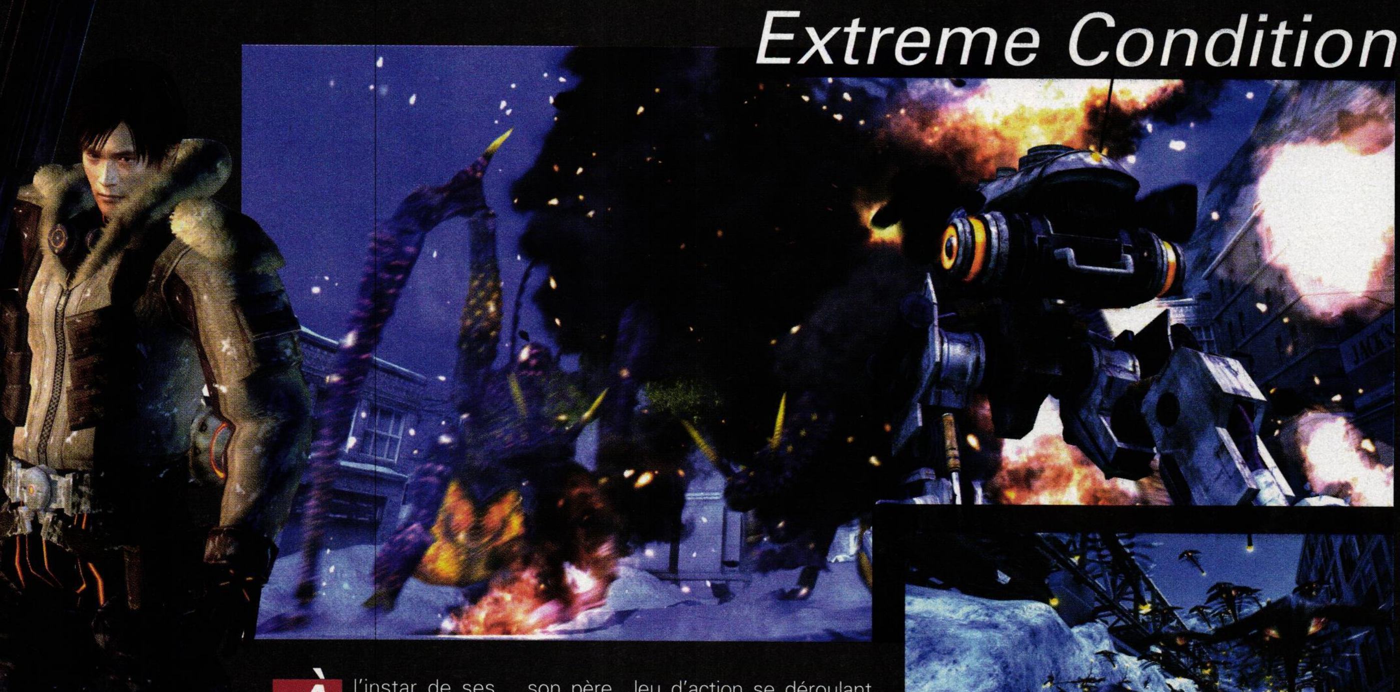


Capcom & Namco

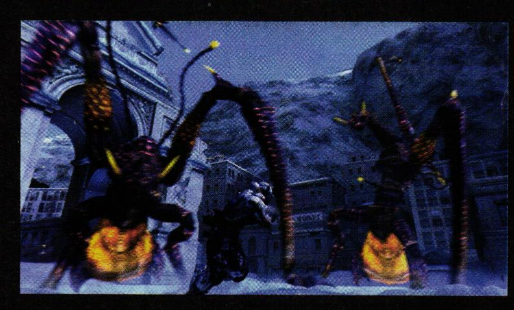
Les deux grands Japonais misent énormément sur la 360 : trois jeux de part et d'autre. Si la quantité est effectivement là, la qualité n'est pas forcément au rendez-vous. Si on laisse de côté *Resident Evil 5*, qui devrait répondre à nos attentes, ce n'est pas vraiment évident pour les autres : *Ridge Racer 6* remplit son rôle mais n'impressionne pas et *We Love Football* est déjà voué à un funeste destin. Restent *Lost Planet, Dead Rising* et *Frame City* sur lesquels nous reposons nos espoirs...

ÉDITEUR : CAPCOM
DÉVELOPPEUR : IN-HOUSE
DATE DE SORTIE : DÉBUT 2007

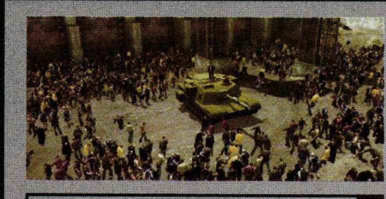
Lost Planet
Extreme Condition







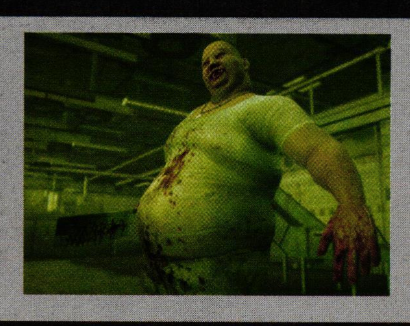
À l'instar de ses *Onimusha*, où l'éditeur a fait appel à diverses figures emblématiques du cinéma pour jouer le rôle de ses personnages principaux, *Lost Planet* met en scène un Lee Byung-Hun encore plus vrai que nature... L'acteur sud-coréen incarne Wayne, désireux de venger la mort de son père. Jeu d'action se déroulant dans le futur, *Lost Planet* vous place dans des décors où la neige est reine et les Akrid, d'affreux aliens, les cavaliers de la mort. Dans ce titre, il faudra prendre en compte les conditions climatiques et savoir jouer de sa dextérité. Wayne, que l'on contrôle aussi bien à pied que dans les Vital Suit, des armures de combat robotisées, pourra par exemple se servir des avalanches comme armes de carnage. Le titre de Keiji Inafune (*Onimusha 3*...) sera jouable en coopération et Deathmatch. Joli et prometteur.



ÉDITEUR : CAPCOM
DÉVELOPPEUR : STUDIO 1
DATE DE SORTIE : FIN 2006

Dead Rising

Design très comics américain et concept barjot sont les mamelles qui alimentent ce titre bien spécial. Imaginez un beat'em all vous plaçant dans la peau d'un reporter aux prises avec des tripotées de zombies dans un centre commercial. Pour survivre à cet enfer, faites preuve d'imagination et servez-vous de tout ce qui vous tombe sous la main ! Humour ravageur et multijoueur sont aussi de rigueur.



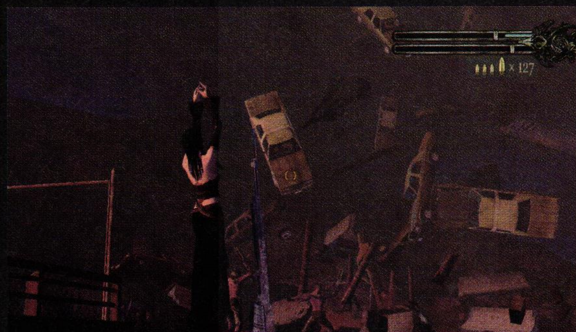
AQ Interactive

Automne 2005. Artoon, Cavia et Feel+ se réunissent sous la même bannière, celle d'Artistic Quality Interactive. Sous la houlette de Hayao Nakayama (fondateur de Cavia mais surtout ancien président de Sega) et regroupant des vétérans issus de Sega, Namco et Square Enix, ce conglomérat travaille de concert avec Mistwalker et In-House en vue de proposer un maximum de titres de nouvelle génération riches en sensations. En tout cas, c'est ce qu'inspirent les jeux présentés ici.

ÉDITEUR : AQ INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : CAVIA
DATE DE SORTIE : ÉTÉ

Bullet Witch



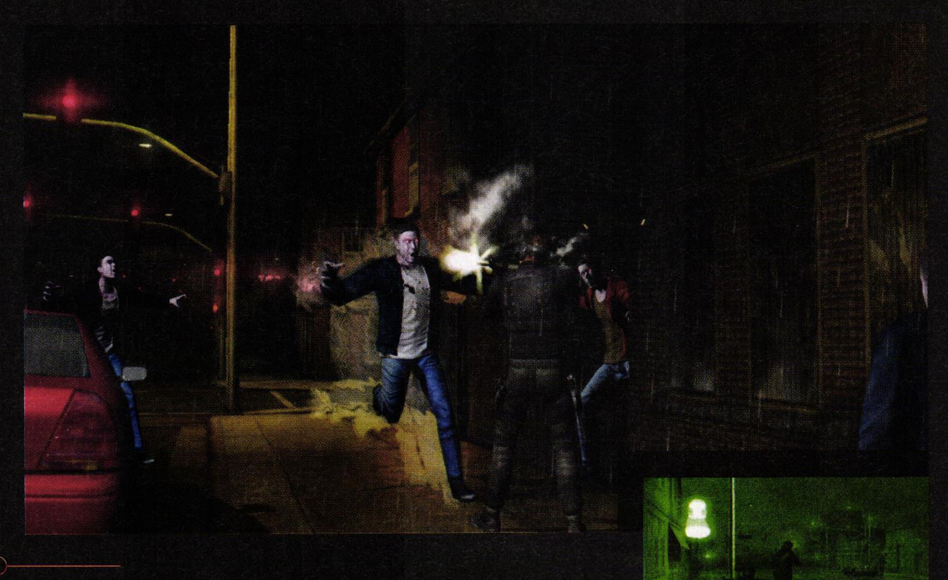




Un jeu n'utilisant qu'un seul stick analogique et deux boutons est-il viable en 2006 ? Sur Xbox 360, n'est-on pas en droit d'attendre des jeux à la complexité plastique, aux possibilités de jeu exponentielles ? Les programmeurs de Cavia sont partis du principe que développer un gameplay riche ne requérait pas forcément une multitude de commandes à gérer et ont donc pensé *Bullet Witch*. Étrange point de vue qui trouve sa raison dans le déroulement de ce titre à l'action frénétique et où les upgrades sont vos amis. Cela ne vous rappelle rien ? Action non-stop, power-up, utilisation d'un stick et de deux touches… la base des shoot'em up ! Vous prenez le rôle d'Alicia et irez défier des hordes d'ennemis dans un univers gothique, cauchemardesque à souhait, où le carnage total est la seule voie tracée par les différents protagonistes. Le Live sera aussi de la partie pour assurer la durée de vie.

ÉDITEUR : AQ INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : ARTOON
DATE DE SORTIE : FIN 2006

Vampires's Rain



Curieux mélange entre *Splinter Cell* et *House of the Dead*, l'autre production estampillée Artoon vous met dans la peau d'une équipe d'agents spéciaux traquant des vampires. Oui, oui, oui, fusils d'assaut et night goggles versus canines acérées et super pouvoirs. Ce shoot tactique vu à la troisième personne se veut photoréaliste en offrant des textures riches, fines, des conditions climatiques au superbe rendu, modifiées en temps réel et qui influent directement sur le gameplay. *Vampire's Rain* propose aussi des modes multi à la *Counter-Strike*. À suivre de près.


7+
www.pegi.info
LE JAPON MÉDIÉVAL
A CHANGÉ !
exclusif sur
NINTENDO GAMECUBE
Odama™
LE 31 MARS 2006
Dans le Japon médiéval du XVIe siècle, le jeune général Yamanouchi Kagetora,
a juré de venger la mort de son père. Son arme secrète : **l'Odama**,
un gigantesque boulet de canon capable de tout écraser sur son passage,
amis comme ennemis. **Utilisez le Micro Nintendo GameCube** pour
commander à vos troupes de se tenir hors de portée de l'Odama tout
en menant l'attaque et prouvez vos capacités de général et
de stratège armé du pouvoir destructeur de l'Odama.
© 2006 Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

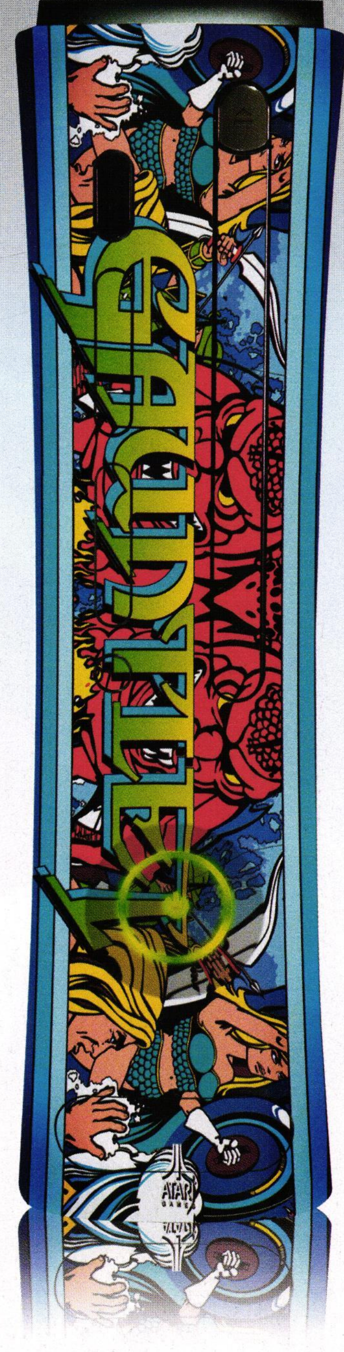






LES APPARENCES SONT TROMPEUSES : DERRIÈRE LE XBOX LIVE ARCADE SE CACHE UN PROJET PLUS PROMETTEUR ET AMBITIEUX QU'IL N'Y PARAÎT...



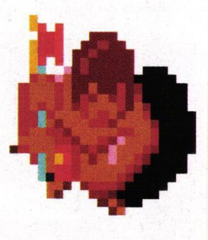




Depuis l'annonce de la Xbox 360, Microsoft nous a vanté la puissance incomparable de sa console, le passage à la haute définition, à des graphismes qui déchirent... Bref, tout pour nous proposer des jeux toujours plus complexes, toujours plus ambitieux. Mais saviez-vous que parallèlement à cela, le constructeur œuvre, certes pas de façon désintéressée, pour la réhabilitation de titres beaucoup plus simples, au design plus épuré, sans fioritures ? C'est pourtant le cas, via le Xbox Live Arcade, un service étonnant qui avait démarré timidement sur la première Xbox et qui paraît même relativement anodin, mais dont les ambitions et les applications sont bien plus importantes qu'on ne le pense en y regardant de plus près. En effet, il s'agit d'une plate-forme de téléchargement de petits jeux old school à faible prix... On pourrait croire que les joueurs, à l'affût de la nouveauté, n'adhéreraient pas au concept, et pourtant, le succès est là.

Reste qu'il faut savoir si cet engouement n'est dû qu'à l'attrait de la nouveauté ou s'il s'inscrira dans la durée. Quelques chiffres nous donnent déjà un début de réponse, puisque Greg Canessa, créateur et responsable du service, affirme que, en Amérique du Nord, « chaque utilisateur du Xbox Live télécharge et essaie en moyenne 4,5 jeux, ce qui est fantastique quand on sait qu'à l'heure où je parle, 14 sont disponibles et que nous n'en avions que neuf au













Parmi les jeux les plus populaires du Xbox Live Arcade figurent *Geometry Wars: Retro Evolved* (ci-dessus) ou *Mutant Storm Reloaded* (à droite). Leurs suites sont très attendues, mais seule celle de ce dernier a été confirmée par le studio PomPom.

lancement. » Et quand on commence, on a un peu de mal à s'arrêter ! Microsoft sait déjà que plusieurs heures sont passées sur chaque jeu par mois, prenant pour principaux exemples *Bejeweled 2* et *Hexic*. Mieux, il semblerait bien que la proportion de joueurs qui paient pour transformer leurs démos en jeux complets soit très importante : « En moyenne, le chiffre est de 0,8 % pour les jeux PC, et avec la première génération de titres Xbox Live Arcade, nous étions déjà à 8,5%, ce qui est excellent. Mais avec celle-ci, nous atteignons les 35 % avec une moyenne de 20 % sur tous les titres. » Le plus étonnant dans tout ça, c'est que la plupart de tous ces jeux, de *Hexic* à *Mutant Storm* en passant par *Joust*, sont depuis longtemps facilement accessibles sur Internet depuis un ordinateur et n'ont pas eu le même succès auprès des hardcore gamers. Mais sur Xbox 360, ils sont sélectionnés et pensés pour être joués sur une télé, depuis son canapé. Du coup, on ne se retrouve pas face aux milliers de titres jouables en Flash ou via des émulateurs dont une bonne partie ne sont en fait que de pâles copies des originaux. Sans oublier qu'ils séduisent les joueurs « secondaires », comme la petite amie qui se crée un compte et achète sa propre version pour sauvegarder ses high scores.

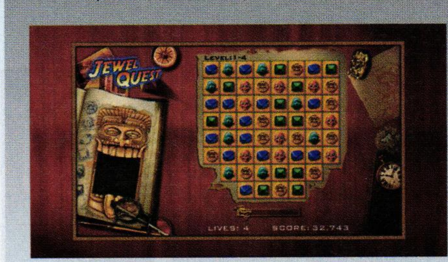
MICROSOFT A DONC PROUVÉ QUE LE MARCHÉ ETAIT PRÊT pour accueillir ce type de service capable de séduire les vieux de la vieille du jeu vidéo comme les petits nouveaux et le grand public. Mais il faut aussi aller voir du côté des développeurs indépendants pour qui le Xbox Live Arcade représente un espace de création très intéressant. Ceux qui travaillent dessus aujourd'hui ne tarissent pas d'éloges. Ainsi Jeff Minter, créateur du visualiseur musical *Neon* de la Xbox 360, voit en ce système deux atouts de taille : la qualité de l'infrastructure online et le confort de l'environnement de développement de la machine ainsi que la flexibilité du modèle économique. Patrick Buckland, P.-D.G. de Stainless Games →

À VENIR…

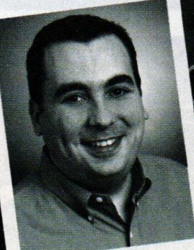




Microsoft annonce une politique d'expansion très agressive : 35 titres d'ici l'été (voire plus) et au moins trois ou quatre nouveaux par mois ensuite. Et si pour l'instant ils ont une limite de taille pour pouvoir tenir sur une carte mémoire, la firme ne s'interdit pas de s'en affranchir si le contenu le nécessite. Dans les prochains mois, des jeux jouables via la télécommande permettront à toute la famille d'en profiter. Et ce n'est pas fini, puisque la caméra 360 pourra également être mise à contribution… Bonne nouvelle, les tarifs, sauf exception, ne devraient pas augmenter.









De gauche à droite : Greg Canessa, créateur et directeur du Xbox Live Arcade ; Jeff Minter de Llamasoft (créateur de *Neon*) et Patrick Buckland, P.-D.G. de Stainless Games.

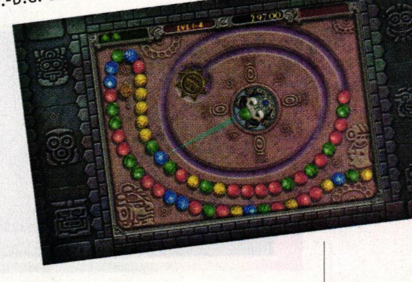




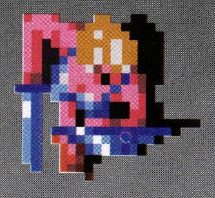






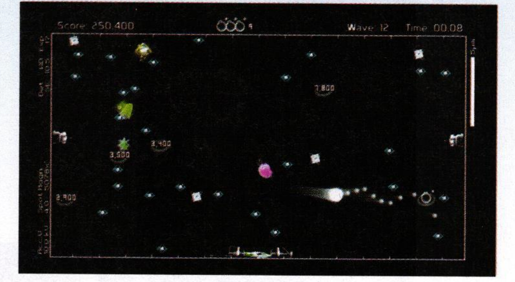


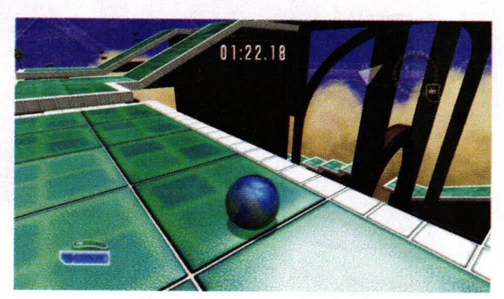


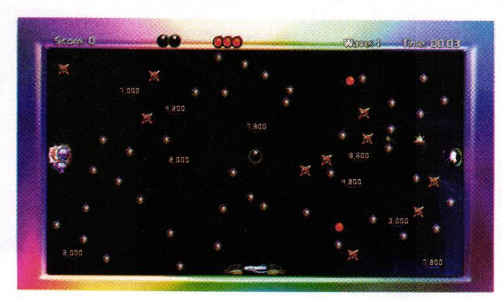




Les jeux comme *Hardwood Hearts* et *Hardwood Backgammon* sont probablement les titres les moins sexy du Live Arcade. Mais ils peuvent séduire les nouveaux joueurs dont l'expérience ne va pas plus loin que le menu Démarrer de leur PC de bureau !

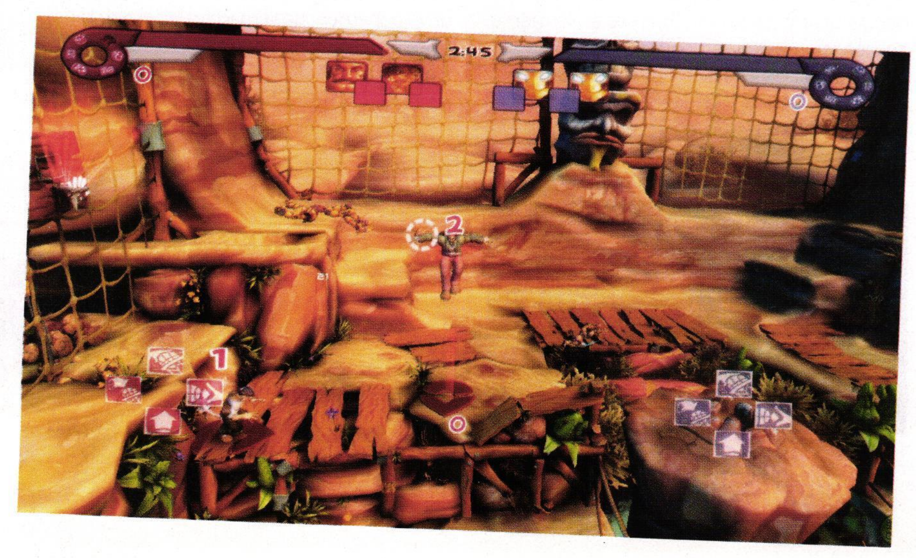






(*Crystal Quest* et le futur *Novadrome*) est encore plus enthousiaste : « Je pense vraiment que c'est le chemin à prendre. Je suis convaincu que dans dix ans, voire moins, on repensera à l'obligation de devoir se déplacer dans un magasin pour acheter un jeu sur un support physique en riant et en trouvant ça bizarre. Le Live Arcade est précurseur d'une nouvelle tendance, et Stainless est fier d'y être présent dès le départ. » Évidemment, toutes ces belles paroles ne sont pas gratuites et ont deux explications.

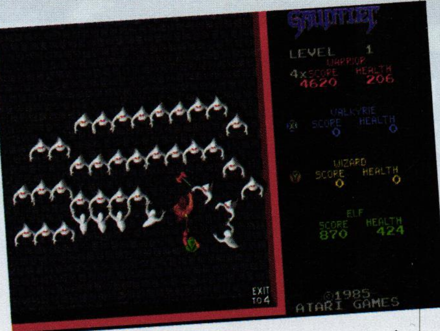
LA PREMIÈRE EST L'ASPECT FINANCIER. Le Live Arcade propose un modèle économique radicalement différent de l'édition traditionnelle, offrant de substantielles royalties sur les ventes plutôt qu'un salaire. Buckland souligne aussi que « comme toutes les ventes en ligne, celles du Live Arcade sont plus durables que les ventes traditionnelles. Plutôt que d'avoir une petite fenêtre de lancement pour vendre un maximum, vous avez une année, voire plus, de revenus réguliers. » Et si cela ne suffit pas, il reste la possibilité de vendre du contenu supplémentaire via le Marketplace à tout petit prix. Le tout pour des développements peu coûteux, certains titres se contentant d'un budget de 100 000 dollars (soit 84 000 €). Microsoft consent tout de même à aider parfois les développeurs les moins fortunés, même si le modèle dominant reste l'autofinancement. Évidemment, là on pourrait interpréter ça comme un moyen facile pour Microsoft de faire bosser des gens à peu de frais et gagner de l'argent facilement sur leur dos. Mais ce n'est heureusement pas le cas d'après Buckland : « Je pense que Microsoft a trouvé un modèle très juste où le dévelop-

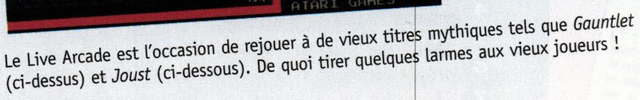


peur reçoit la majorité du produit de chaque vente s'il a financé le projet lui-même, et prend donc tous les risques. »

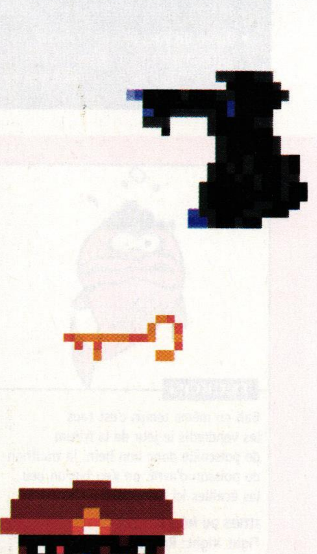
LA SECONDE EST LA LIBERTÉ ARTISTIQUE que le système autorise. Minter est très optimiste : « Il y a de grandes chances que cela ouvre la porte à des développements de petits projets funs et originaux, ce que le modèle actuel de distribution ne permet plus. » Même les éditeurs de taille s'y mettent : « [Ils] reviennent et là où ils ne voulaient faire qu'un ou deux titres, ils veulent en faire vingt maintenant [et] affecter des ressources et équipes permanentes à de nouveaux développements sur cette plate-forme », se réjouit Canessa. Cela pourrait même aboutir à des projets interconnectant des jeux classiques et Arcade : la progression dans l'un permettrait au joueur d'avancer dans l'autre, par exemple. On peut envisager que ce soit l'opportunité de mieux exploiter une franchise : « Il faut parfois trois à cinq ans avant de voir la suite d'un gros jeu sortir, et il serait intelligent, pour un éditeur comme Electronic Arts ou Ubisoft, de sortir entre les deux un jeu Arcade utilisant le personnage de sa série. »

CE POURRAIT ÊTRE UN CHANGEMENT DE TAILLE : les éditeurs majeurs consacrant de l'argent à de nouveaux produits Arcade, retournant à un type de développement qu'on a longtemps cru en voie d'extinction. Qu'est-ce qui les motive ? L'appât du gain (une forte marge) ou l'intérêt des développeurs eux-mêmes pour des développements « à l'ancienne » ? « Un peu des deux, répond Canessa. Nous sommes aussi un gros éditeur, nous observons l'industrie vieillir un peu et les gens s'en inquiéter. Il y a beaucoup de suites, les coûts de développement augmentent (il faut 20 à 30 millions de dollars pour produire un jeu aujourd'hui), et le risque est trop important. Les développeurs, et surtout les éditeurs, ne veulent plus en prendre comme ils le faisaient avant. Alors ils sortent *Machin Truc 4, Machin Truc 5* et finalement, il y a peu d'innovation, à l'exception de titres comme *Katamari Damacy*. Et nous avons quoi, deux titres comme ça par an ? » Du coup, le Xbox Live Arcade pourrait bien être pour les créateurs une solution intéressante, moins contraignante et leur permettant de revenir à des genres un peu délaissés (puzzle-games, plates-formes 2D, shoot them up...) Un petit eldorado créatif qu'on ne peut décemment pas ignorer ! Et c'est cela qui rend le service lancé par Microsoft si prometteur, car malgré quelques imperfections, il offre un potentiel énorme et annonce peut-être un retour aux projets de petite envergure accessibles aux équipes plus réduites. Et si la next gen c'était aussi ça ?



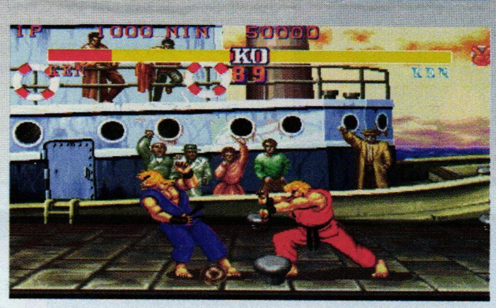

Le Live Arcade est l'occasion de rejouer à de vieux titres mythiques tels que *Gauntlet* (ci-dessus) et *Joust* (ci-dessous). De quoi tirer quelques larmes aux vieux joueurs !











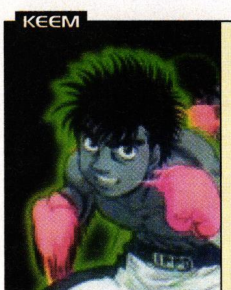
Il n'y a pas que les antiquités qui font leur retour sur le Live Arcade. Capcom compte ainsi bientôt proposer *Street Fighter II: Hyper Fighting*. Il n'est plus tout jeune mais c'est déjà plus récent que *Gauntlet* !



TESTS
MODE D'EMPLOI

Il est coutume de faire des blagues en avril. Au vu des titres testés dans ce numéro, on ne peut pas dire que les éditeurs se soient moqués de nous cette année. De *Ghost Recon: Advanced Warfighter* à *Fight Night: Round 3*, tous deux sur 360, en passant par *Dragon Quest : L'odyssée du roi maudit* (PS2), *Phoenix Wright: Ace Attorney* et *Animal Crossing: Wild World* pour la DS, nous pouvons même les remercier d'offrir à nos différentes consoles des productions aussi enivrantes. D'ailleurs, *Driver: Parallel Lines* (PS2 et Xbox) se montre si réussi, par rapport au précédent épisode, que l'on a tout d'abord cru à un canular ! Il semblerait que les éditeurs aient suivi à la lettre l'adage « au moment où commence avril, l'esprit doit se montrer subtil ». Et c'est tant mieux ! Cette avalanche de très bonnes surprises ludiques se révèle être assurément comme le meilleur poisson d'avril que l'on puisse nous faire ! Pisces and love !

#Keem



KEEM

Sur le thème d'avril (comment ? je manque d'inspiration ?), la plupart des personnes de l'équipe ont fait preuve d'une débordante... « non-originalité » ! Découvrez votre imagination d'un fil, bordel de Zeus ! Où vous subirez mon courroux sur *Fight Night* ! Hop, hop, je me mets en posture Dempsey Roll ! Plume sait de quoi je parle. Ses dents virtuelles aussi d'ailleurs...

TITRE DU MOIS :
Fight Night: Round 3 (360)

JEU ATTENDU :
Lost Planet (360)



LE MEGASTAR

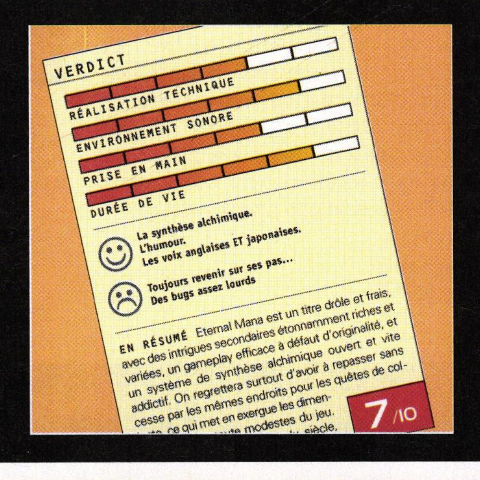
C'est l'illumination suprême accordée par la rédaction et seuls les titres les plus méritants auront droit à cette distinction. Élus dans leur domaine, ils garantissent des plaisirs de jeu extrêmes. À vous le Nirvana vidéoludique !

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER [360] P.64

LE VERDICT

Essentiels pour vous faire une idée du jeu, les critères suivants comptent bien évidemment dans notre appréciation générale. Mais attention, la note d'intérêt n'est en aucun cas une moyenne de ces derniers.

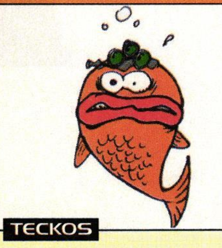
- **Réalisation technique** : ensemble d'éléments qui constituent la partie visuelle (design, moteur graphique, animation, effets spéciaux, caméras, etc.).
- **Environnement sonore** : tout ce qui se rapporte au domaine audio (qualité des musiques, systèmes sonores utilisés, voix, doublages, teneur des dialogues, etc.).
- **Prise en main** : l'ergonomie est-elle pensée pour que l'on ne fasse plus qu'un avec la manette ou l'est-elle de sorte que cette dernière se retrouve pliée en quatre ?
- **Durée de vie** : le jeu chronique propose-t-il un challenge suffisamment long et tripant pour nous scotcher des heures durant ? Quid de la « rejouabilité » ?



LE BARÈME

Voici notre système de notation. Toujours fiable, juste et indiscutable. Non, il n'y a pas de mais, on a dit indiscutable !

0 C'est tout sauf un jeu.
1 Vade retro Satanas !
2 Sorti dix ans trop tôt...
3 ... ou trop tard, au choix.
4 Oui mais... non en fait !
5 Très moyen. Trop moyen. Pas moyen ?
6 Du potentiel mais encore trop de lacunes.
7 Un bon jeu à bien des égards.
8 Une valeur sûre.
9 Excellent. À posséder absolument.
10 Jeu référence qui marque une machine.

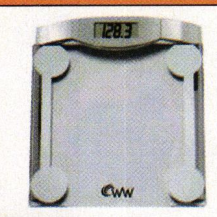


TECKOS

Bah en même temps c'est tous les vendredis le jour de la friture de poiscaille donc bon hein, la tradition du poisson d'avril, on s'en bat un peu les écailles ici à Joypad.

TITRES DU MOIS :
Fight Night: Round 3 (360) et Ghost Recon: Advanced Warfighter (360)

JEU ATTENDU :
Gears of War (360)



JEROME

Les poissons d'avril de la rédac ? « Je fais du sport » (Keem), « j'arrête de taper » (Teckos) et « je me mets au régime » (moi-même). Les bonnes résolutions, avec 3 mois de retard...

TITRE DU MOIS :
Buzz! Le Grand Quizz (PS2)

JEU ATTENDU :
Programme d'entraînement cérébral (DS)



ARNOSAN

Avril, ce fabuleux mois où les sakura sont en fleur, et où les filles ont la jupe légère dans les parcs. C'est le mois où je reste chez moi pour jouer à *FF XII*, et où je sors parfois pour aller faire du bêta-test de *VF 5*. Dure vie...

TITRE DU MOIS :
Final Fantasy XII (PS2)

JEU ATTENDU :
Virtua Fighter 5 sur...



DENIS

J'ai vaguement entendu parler d'un projet de Nintendo, qui pourrait s'appeler le *Nintenbird*, où il faudrait s'occuper d'un canari en cage. Hélas, cet excellent concept semble ajourné, rapport à la grippe aviaire. Dommage...

TITRE DU MOIS :
Siren 2 (PS2)

JEU ATTENDU :
Okami (PS2)



NEZUMI

Qui dit avril, dit... poisson. Alors vu que ce sera une première pour moi au sein de Joypad, autant tous vous prévenir : j'aime bien en faire. Par contre, pour ce qui est de les subir, j'ai souvent tendance à réagir comme Avril.

TITRE DU MOIS :
Dragon Quest : L'odyssée... (PS2)

JEU ATTENDU :
Guitar Hero (PS2)

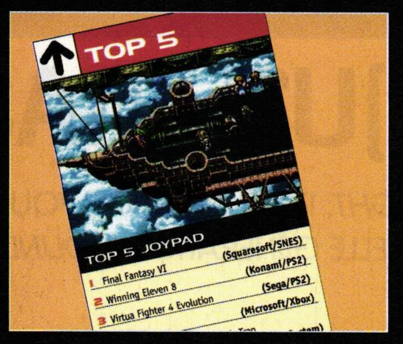
AU PROGRAMME

TOP FLOP

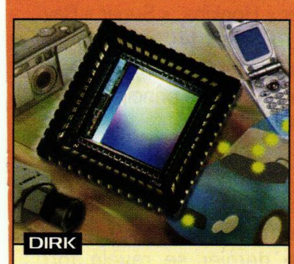
BAD BOYS II

ÉDITEUR : EMPIRE INTERACTIVE
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

Sont répertoriés dans ce classement les titres les plus décevants du mois. Pas besoin de note, rien ne sert de retourner davantage le couteau dans la plaie.



Un petit tableau des meilleures ventes vous donnant un aperçu des goûts et des couleurs chez nous, aux États-Unis et au Japon. C'est parfois surprenant !

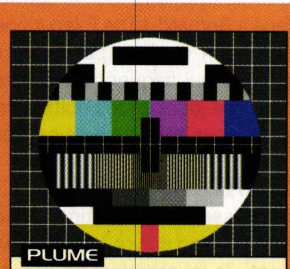


DIRK

Si en avril, les filles ne se découvraient pas d'un fil, les rues de notre belle capitale seraient bien mornes pour ceux qui, comme moi, n'ont ni les yeux ni leur CMOS dans les poches...

TITRE DU MOIS :
Dragon Quest : L'odyssée... (PS2)

JEU ATTENDU :
The Legend of Zelda: The Twilight Princess (NGC)

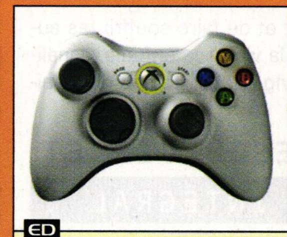


PLUME

Pour protester contre les décrets d'un Keem mal inspiré (« ce mois-ci, le thème sera avril »), et sûrement troublé par la résistance toute italienne de Jake Lamotta à *Fight Night*, je fais grève du trombi. Call me Raging Bull !

TITRE DU MOIS :
Fight Night: Round 3 (360)

JEU ATTENDU :
Stranglehold (360 et PS3)



ED

En avril, ne te découvre pas d'un fil ? Ça tombe bien, mon pad n'en a pas ! Du fond de mon lit, je peux coller des patates à *Fight Night* et balader mon Ghost dans le dos des ennemis du monde entier sans risquer le rhume.

TITRE DU MOIS :
Fight Night: Round 3 (360)

JEU ATTENDU :
Guitar Hero (PS2)

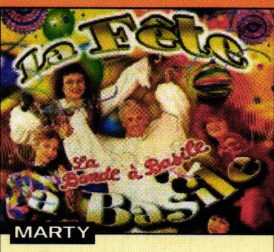


RAPHAËL

D'avril, je retiens les fous. *Fous d'Arkham* ou fous d'échec, Kung-F(o)u Master, j'en passe et des meilleures. Tant qu'ils ne reçoivent pas de promotion, ils se muent en reine, queen de cœur, ou Harley Queen !

TITRE DU MOIS :
50 Cent... poisson d'avril !

JEU ATTENDU :
Alan Wake (360)



MARTY

En avril ne te découvre pas d'un fil, fleur d'avril ne tient qu'à un fil, avril mois des farces débiles... Avance-toi pour la saint-Émile, et n'oublie pas les CD de ton pote Basile.
Ouf ! en mai, avril est au frais !

TITRE DU MOIS :
Top Spin 2 (360)

JEU ATTENDU :
Resident Evil 5 (360 et PS3)



FIGHT NIGHT: ROUND 3

EN [UPPERC]UT MAJEUR

E3 2005. DÉMO DE *FIGHT NIGHT*. TROP BLUFFANT POUR ÊTRE VRAI. ET POURTANT... DU PHOTORÉALISME NOUVELLE GÉNÉRATION, *ROUND 3* EN EST L'AMBASSADEUR.

« Repeated destructions and sins
If that's the fate of the human race
I will grab tomorrow with only my hands
And cut the ring... »
(*Eternal Loop*, troisième générique de fin d'*Hajime no Ippo* – manga sur la boxe)

Oui, au lieu de nous entretuer et de faire souffrir les autres, laissons éclater la haine, la violence enfouie, canalisée au fond de nous, sur un ring ! C'est ce que nous faisons à Joypad. Fini d'exploser de pauvres cartons qui ne nous avaient rien fait, fini de démembrer les tout aussi innocentes statues décorant la rédaction (paix à ton âme Lara Croft, paix à ton âme Jin Kazama), nous montons désormais sur un ring et faisons parler les poings ! Mais comme la perspective de recevoir des coups, d'avoir mal et d'abîmer notre corps ne nous enchante pas, nous préférons la boxe virtuelle. Et avec *Fight Night: Round 3* sur Xbox 360, nous sommes totalement satisfaits. Que ce soit lors de matchs improvisés ou que l'on désire suivre la carrière d'un boxeur, nous nous en donnons à cœur joie. Les puristes pourront même revivre quelques-uns des plus grands combats de l'histoire de la boxe, grâce à l'ESPN Classic (Muhammad Ali contre Joe Frazier, Roy Jones Jr face à Bernard « The Executioner » Hopkins, « Sugar » Ray Robinson et Jake Lamotta...). Hormis les duels entre joueurs qui risquent de vous scotcher à la console pendant des jours et des nuits durant, le mode principal saura aussi vous tenir en haleine très longtemps.

ON PEUT JOUER TOUT EN ESQUIVES ET EN REMISES. LE POING INTÉGRAL !

FIGHTING SPIRIT

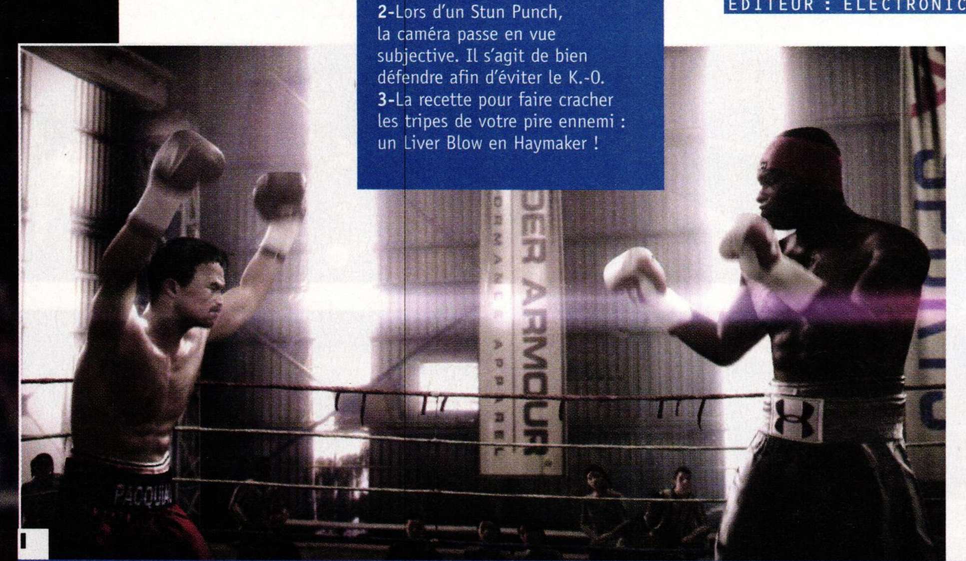
Choisissez votre destin : retracer la vie d'un boxeur existant ou bien suivre la voie de votre propre avatar. En passant, la customisation de ce dernier se révèle fort complète : de son physique à personnaliser via différents critères, via différents morphings, à sa posture, sa garde, son style de combat, tout (ou presque) est paramétrable ! Commence alors son ascension. Divers contrats vous sont proposés. Certains donneront un sérieux coup de boost à votre réputation, d'autres renfloueront de manière significative votre compte en banque. À vous de fixer vos priorités. Il faudra ensuite passer par l'entraînement.

GENRE : SPORT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
MACHINE : XBOX 360

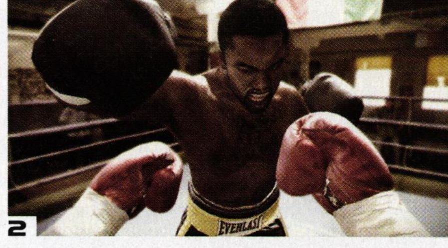


ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS / DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS

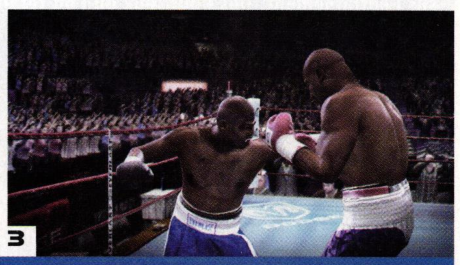
■ 1-Ce match-up s'annonce moins difficile par l'écart de puissance entre les combattants que par leur différence de taille.
2-Lors d'un Stun Punch, la caméra passe en vue subjective. Il s'agit de bien défendre afin d'éviter le K.-O.
3-La recette pour faire cracher les tripes de votre pire ennemi : un Liver Blow en Haymaker !



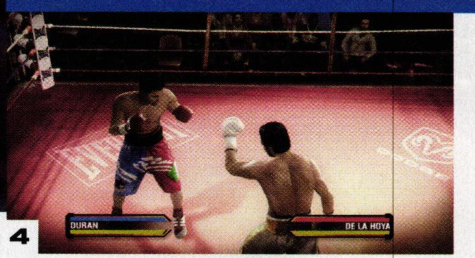
1



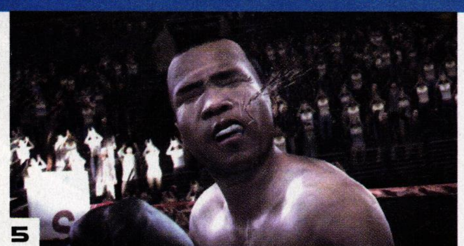
2


3

UN HEARTBREAK SHOT À COUPER LE SOUFFLE !



4


5

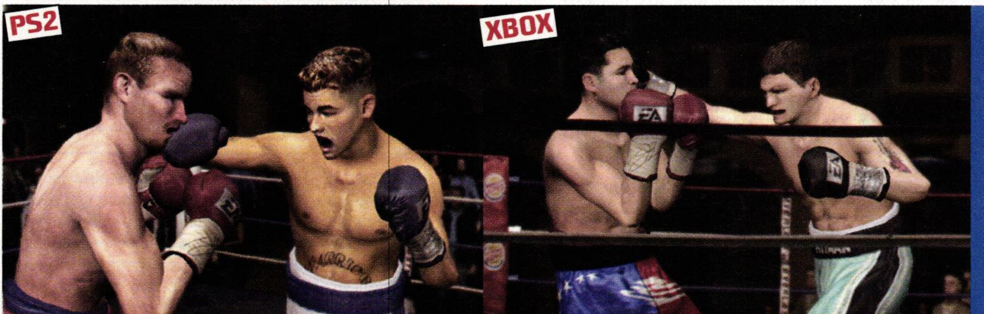

6

■ 4-Quel que soit l'angle de vue choisi, la caméra suit parfaitement l'action. Notez les jauges de vie et d'endurance que l'on peut ajouter.
5-On ne se lasse pas de voir les replays. Le degré de finition, les effets graphiques et les détails sont juste hallucinants.
6-Dommage que l'on ne puisse customiser les entrées en scène. Ici, une arrivée à un event sponsorisé par Dodge.

Sélectionnez un coach (ils ont chacun une spécialité) puis l'un des trois « mini-jeux » pour améliorer votre boxeur : le Combo Dummy (mémoriser une séquence d'attaques et la reproduire sur un mannequin), l'Heavy Bag (enchaîner un maximum de coups sur une zone donnée sur un sac de frappe) et le Weightlifting (soulever des poids en rythme). Selon votre prochain adversaire, optez pour celui qui vous semble le plus judicieux. En effet, si les premières joutes ne requièrent pas réellement de programme spécifique, celles d'après demanderont une analyse pointue des combattants. Étudiez les points forts et les points faibles de votre prochain adversaire puis adoptez une configuration adéquate. N'hésitez pas à modifier votre garde, votre style de combat, en conséquence. Une Cross Guard sera plus efficace pour atténuer les attaques d'un surpuissant rival, une spécialisation en uppercuts tranchants permettra de casser la cadence d'un boxeur rapide, etc. Les combats gagnent en intensité au fil de l'avancée et des objectifs très précis sont parfois requis (battre par K.-O. au quatrième round lors d'un 6-round match, etc.). Divers événements spéciaux tels que les tournois ESPN ou les soirées organisées par les sponsors permettent de débloquer de nouveaux équipements, personnages et arènes. Vous aurez donc fort à faire dans cette très longue « aventure ». O.K., c'est bien beau de parler du mode Carrière mais qu'en est-il du (riche) gameplay ?

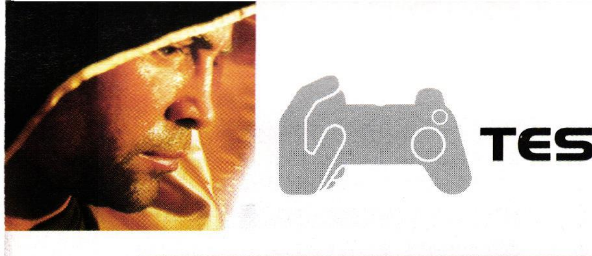
FRAPPER AVANT D'ÊTRE FRAPPÉ

« Pour apprendre à boxer il suffit d'une nuit mais il faut une vie entière pour apprendre à combattre. » (Alessandro Baricco) Le Total Punch Control de *Fight Night* permet de cristalliser toutes les techniques propres à la boxe et n'est en effet pas difficile à assimiler (en gros, on ne joue qu'avec les deux sticks analogiques et les deux gâchettes), c'est son optimisation qui l'est. Il faut du doigté, une bonne vision du jeu et de vifs réflexes pour donner vie à tout ça. D'ailleurs, vos tout premiers combats ou ceux des personnes ne cherchant pas à jouer de façon réfléchie ne ressembleront à rien. Les boxeurs bougeront tels des pan- →



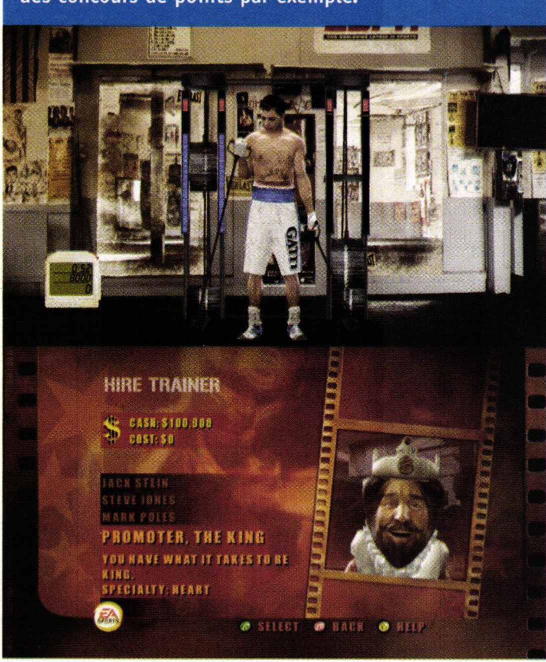
Super welter ?

Les versions PS2 et Xbox, par leur infériorité technique mais aussi la modélisation moins réussie de certains compétiteurs par rapport aux précédents opus (une hérésie !), se révèlent forcément moins enthousiasmantes que le *Round 3* sur 360. Cela reste un bon titre mais le caractère indispensable n'est plus. Retirez donc un point à la note globale.

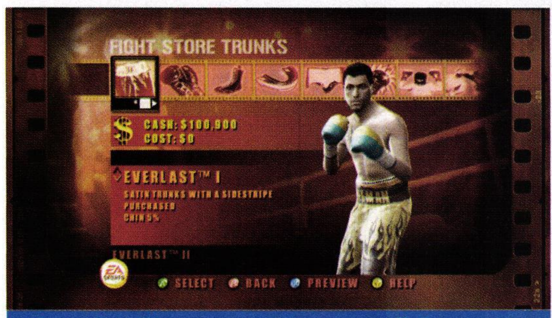


Poids plume !

Comme nous aimons chipoter, voici le plus gros regret à émettre : il n'y a que trois épreuves d'entraînement. Et ce sont les mêmes qu'avant. On aurait aimé des séquences de corde à sauter, de poire ou de pattes d'ours. Pour le prochain *Fight Night*, il faudrait même consacrer un mode de compétition basé sur l'entraînement. Des mini-jeux où l'on ferait des concours de points par exemple.



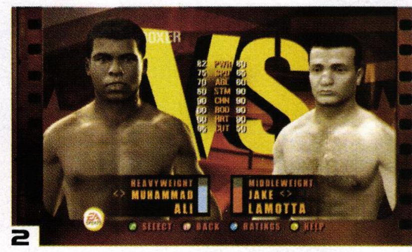
tins O Cedar et les coups n'auront aucune puissance. Profiter pleinement de l'excellence du jeu demande un petit temps d'adaptation et aucun point ne doit être occulté : la garde, l'esquive, le blocage, le contre, etc. Ne faites pas de mouvements inutiles, déplacez-vous et utilisez les bonnes manœuvres selon les déplacements et actions de votre opposant. L'apprentissage passe ensuite par la connaissance des Impact Punches. Au Haymaker du précédent volet s'ajoutent le Flash K.-O. et le Stun Punch. Par le biais de manipulations précises, ces techniques spéciales plongent votre adversaire en période de Momentum où tout clean hit (coup bien placé) peut le mettre au tapis. Cependant, sans maîtrise, la puissance n'est rien, et si vous abusez de ces attaques, qui consomment grandement votre endurance et mettent du temps à se préparer, vous risquez d'être à la merci du vil personnage en face. Favorisez alors le combo classique : un contre suivi d'un Impact Punch. Non seulement vous aurez droit à un Adrenaline Boost (endurance à fond pendant quelques secondes) mais vous pourrez aussi renverser la situation en un clin d'œil. Avec la pratique, les meilleurs parviendront même à jouer en garde fantôme, simplement en esquives et en remises (attaques qui suivent les mouvements de l'adversaire, gagnant en puissance). Le poing intégral !



■ Pensez à régulièrement mettre à jour votre stuff. Pour que votre perso soit à la fois plus « stylish » et plus efficace.



1



2



3

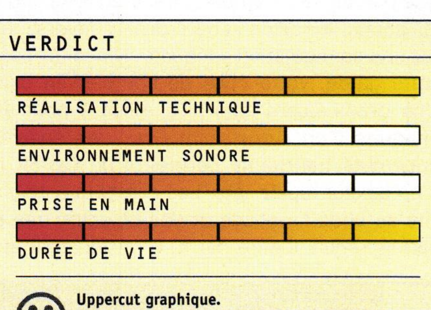
■ **1-**Soignez TOUJOURS votre boxeur vous-même et faites gaffe aux coupures. Vous risqueriez d'être arrêté pour un surplus de saignement. **2-** Certains se révèlent largement plus forts que les autres. Muhammad Ali et Jake Lamotta en sont les meilleurs exemples. **3-**Et un décrochage de mâchoire, un ! Utilisez à bon escient les Impact Punches pour parvenir à un tel résultat.

K.-O. TECHNIQUE !

À sport noble, réalisation royale. Est-il besoin d'entrer dans les détails pour vous parler de la perfection graphique de *Round 3* ? Regardez les images parsemant le test et dites-vous que c'est bien plus impressionnant en mouvement ! Mettez des manettes dans les mains de joueurs ayant compris les mécanismes du jeu et ne vous lassez pas d'admirer leurs rixes. Vous aurez l'impression de regarder des cinématiques ou d'assister à des retransmissions télévisées ! Seules la redondance des commentaires, la rigidité de rares animations et la modestie des options de jeu empêchent cet épisode sur Xbox 360 d'avoir une meilleure note. Dans tous les cas, un jeu à adopter.

Keem

VERDICT



EN RÉSUMÉ Smash que l'on prend de plein fouet, ce *Round 3* sur 360 se révèle être une pure tuerie. La marge de progression est énorme, le mode Carrière prenant, la réalisation fantastique et le online présent. Se faire des bleus et avoir les yeux au beurre noir n'auront jamais été aussi jouissifs. On rêve déjà d'un K1, un UFC, un Pride ou tout autre dérivé pieds poings calqués sur le modèle de ce *Fight Night*. Un poids lourd.

8/10

JOUEZ avec PAC-MAN WORLD 3 et GAGNEZ

15 JEUX PS2 PAC-MAN WORLD 3

20 tee-Shirts collector pacman

PlayStation 2

PAL

PAC-MAN WORLD 3

3+

www.pegi.info

namco

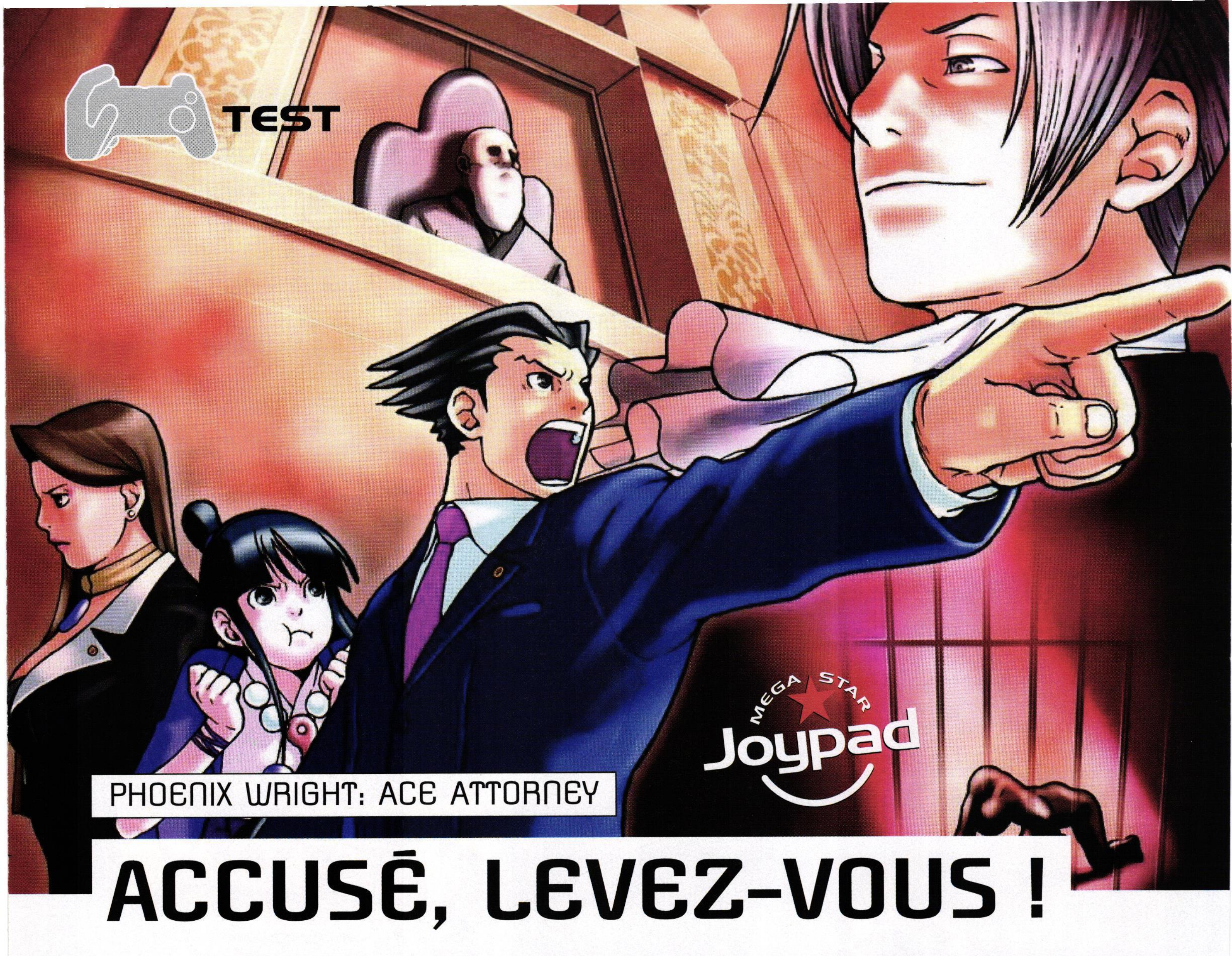
Dès le 30 mars sur

PlayStation 2 · XBOX · NINTENDO GAMECUBE · PC CD · PSP

Pour participer au concours, envoyez vos coordonnées complètes (nom, prénom, adresse, n° de téléphone et email) sur carte postale ou papier libre avant le 28/04/06 minuit (cachet de la poste faisant foi) à l'adresse suivante :
FUTURE FRANCE - Concours PacMan World 3 – JOYPAD - 101/109 rue Jean Jaurès - 92300 LEVALLOIS-PERRET - FRANCE
Les gagnants seront tirés au sort parmi l'ensemble des participants.

FUTURE FRANCE SAS ayant siège au 101/109 rue Jean Jaurès, 92300 LEVALLOIS PERRET, organise un jeu en partenariat avec Electronic Arts Publishing. Ce jeu est gratuit, sans obligation d'achat et ouvert à toute personne domiciliée en France. Le jeu concours sera ouvert du 22 mars 2006 et jusqu'au 28 avril 2006 minuit (cachet de la poste faisant foi). Le tirage au sort aura lieu le 3 mai 2006. Chaque participant devra renvoyer le présent bulletin réponse ou les mêmes informations sur papier libre. Les lots à gagner seront les suivants : Parmi 35 participants tirés au sort par le magazine Joypad, les 15 premiers recevront un jeux PS2 PacMan World 3 d'une valeur de 60 , les 20 suivants recevront un t-shirts Pac Man d'une valeur de 15€. Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification pour les informations les concernant sur simple demande écrite à la société FUTURE FRANCE SAS, 101/109 rue Jean Jaurès, 92300 LEVALLOIS PERRET. Le présent règlement est déposé chez Maître Gilles Vergnes, huissier de justice à Paris (75002), 43 rue Saint Augustin. Le règlement sera adressé à titre gratuit par toute personne qui en fera la demande à Future France.





PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

ACCUSÉ, LEVEZ-VOUS !

IL Y A ENCORE PEU DE TEMPS, ON N'AURAIT JAMAIS CRU VOIR *GYAKUTEN SAIBAN* SORTIR DES LIMITES DU TERRITOIRE NIPPON. IL Y A DONC UNE JUSTICE, ET VOUS ALLEZ LA DÉFENDRE.

Les enquêtes captivent l'opinion publique. Que ce soit dans notre quotidien ou à travers les séries et romans policiers, dès qu'il y a crime ou délit, notre attention est retenue. Il y a une sorte de fascination pour les différents événements et mécanismes qui mènent au drame. Qui a agi ? Pourquoi ? N'y a-t-il aucune contradiction entre les divers témoignages, aucune preuve cachée ? Si le droit reste une matière complexe, il nous arrive de tirer des conclusions sur certains détails ou de nous imaginer en train de représenter le suspect n° 1 d'une affaire criminelle. Depuis 2001, au Japon, une série cartonne sur GBA. Un simulateur d'avocat nommé *Gyakuten Saiban*, dans lequel vous alternez phases de recherche et audiences musclées. *Phoenix Wright* est le premier volet, réadapté à la DS pour ce qui est de la jouabilité, comprenant les quatre chapitres initiaux avec un cinquième inédit, censé faire le lien avec la seconde cartouche GBA. Au Japon, ça va de soi.

UNE BASTON VERBALE OÙ LES OBJECTIONS FUSENT TELS DES COUPS

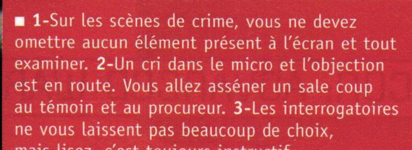
OBJECTION, VOTRE HONNEUR !

Vous chavirez dans le quotidien de Phoenix Wright, un jeune avocat fraîchement diplômé. Votre première affaire, défendre un ami proche visiblement accusé à tort du meurtre de sa petite amie, se déroule exclusivement à la barre. Assez simple, elle permet de vous familiariser avec l'environnement du tribunal. Après ce tutorial de luxe vous plongeant directement dans l'ambiance folle de ce titre hors normes, les choses vont se compliquer. Les dossiers suivants vont vous forcer à enquêter vous-même sur les lieux des drames. Cette partie se cristallise sous la forme d'un jeu d'aventure textuel. Votre travail passera par l'interrogation de personnages clés, en leur soumettant vos questions ou en leur présentant des objets susceptibles d'éveiller leurs souvenirs. Il s'agit également de passer chaque lieu visité au peigne fin et retenir les détails frappants en vue de rassembler les morceaux du puzzle. Il est indispensable de collecter toutes les informations possibles avant le procès. Sans quoi le scénario n'avancera pas, le jeu demeurant aussi dirigiste qu'un point'n'click à l'ancienne. Ensuite commence la phase la plus fun de *Phoenix Wright*, le procès. Une baston verbale où les objections fusent tels des coups, comme les bruitages, dignes de *Street Fighter*, le soulignent dès que vous visez juste. Contre vous, le procureur, cherchant à tout prix que la personne que tout accable ne finisse pas sa vie libre. À la barre, des gens qui relatent les faits dont ils ont connaissance. Ou pas. Vous devrez lire

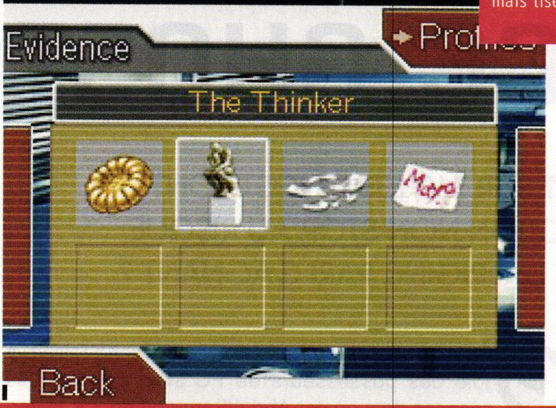


GENRE : AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : NINTENDO DS

ÉDITEUR : CAPCOM / DÉVELOPPEUR : CAPCOM



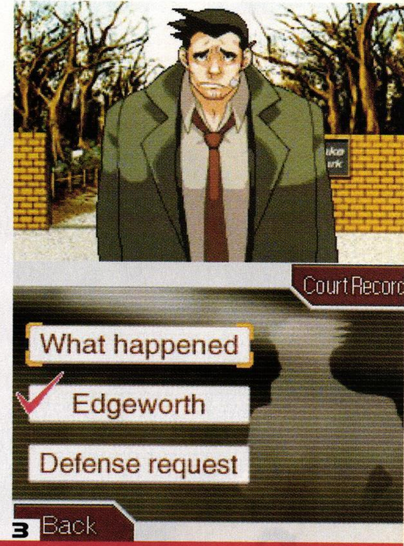
■ 1-Sur les scènes de crime, vous ne devez omettre aucun élément présent à l'écran et tout examiner. 2-Un cri dans le micro et l'objection est en route. Vous allez asséner un sale coup au témoin et au procureur. 3-Les interrogatoires ne vous laissent pas beaucoup de choix, mais lisez, c'est toujours instructif.



1



2

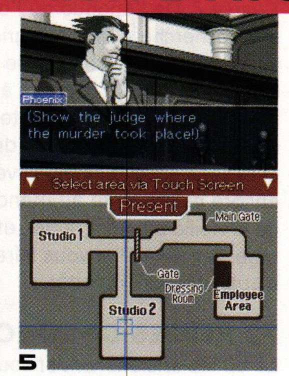


3

UN SIMULATEUR D'AVOCAT FUN ET EXTRAVAGANT



4



5



6

■ 4-Votre chef est un vrai canon. Dommage qu'elle connaisse un destin assez particulier... 5-Interdit de se tromper lorsque vous lancez une accusation, le juge pourrait vous retirer l'affaire ! 6-Dès que vous soulignez un point important, le vrai coupable commence à perdre son sang froid.

attentivement leurs déclarations et les recouper avec les pièces à conviction ou de précédents aveux. Un vrai labeur de réflexion commence, car l'omission et le mensonge se dissimulent partout. Il sera question de presser le déclarant à la faute en criant « objection » dans le micro de la DS ou en présentant un objet au bon moment. Du moment que cela soit fondé. Sinon vous perdrez des points auprès du juge qui pourra vous retirer l'affaire au bout d'un trop-plein de zèle maladroit.

COUPABLE DE PLAISIR !

Phoenix Wright: Ace Attorney n'a pas vraiment grand-chose à se reprocher. Fort de ses graphismes très manga, le titre fait oublier son côté un peu figé grâce à des situations très vivantes et colorées, soutenues par une bande-son réellement efficace. Les personnages, très riches, deviennent rapidement attachants par leur aspect caricatural et les différentes trames se révèlent longues et passionnantes. Des modèles d'écriture alambiqués, farcis de rebondissements divins et rehaussés d'un humour impérial. Prise en main immédiate et souple au stylet, utilisation du micro trippante (on s'y croirait), bref, on n'a que du bon à tous les étages. Seuls son aspect linéaire et son genre, forçant à une lecture intense sans aucun réflexe exigé, pourront sans doute rebuter. Pour autant, ce serait passer à côté d'un véritable petit bijou d'originalité, Votre Honneur.

#Plume

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

Tellement original.
Des scénarios fantastiques.
Ambiance irréprochable.

Tout de même linéaire et dirigiste.
Si vous n'aimez pas lire...
La série arrive tard chez nous.

EN RÉSUMÉ Complètement invraisemblable, ce simulateur d'avocat a réussi à franchir les frontières et arrive en français ! Un vrai bonheur pour tous les mordus d'aventure. Beau, passionnant, secouant vos méninges à tous les instants, à pleurer de rire, *Phoenix Wright* vous fera vivre de grands moments de solitude à hurler « objection » dans le micro de votre DS. Qui sait, peut-être pour faire naître des vocations.

8/10

Le cinquième épisode

Baptisé *Rise from the Ashes* dans sa version anglaise, l'épisode inédit spécialement prévu pour cette version DS vous place comme défenseur du procureur en chef. Une affaire où même l'accusé avoue le meurtre. Dur ! La grande nouveauté vient du fait que l'on peut désormais regarder les pièces à conviction sous tous les angles. Intéressant...





GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

LA MENACE GHOST

POUR LEUR DÉBARQUEMENT SUR 360, LES GHOST FONT UN NOUVEAU PAS VERS L'ACTION NON-STOP, AU RISQUE DE DÉNATURER LE CONCEPT D'ORIGINE. PARI GAGNANT ?

Qu'il est loin le temps où *Ghost Recon* faisait la joie des possesseurs de PC avec ses longues séances de « où est Abdul/Serguei/Lee ? », la version terroriste (et multi-ethnique) du célèbre *Où est Charlie ?*. De l'époque où l'on scrutait son écran d'ordi à la recherche d'un pixel gris dans un océan de pixels verts à la merci d'une balle perdue, il ne reste en fait que l'unité Ghost, toujours à la pointe du savoir-faire en matière de conflits. Le reste s'est métamorphosé d'un coup sec avec l'apparition de *Ghost Recon 2* sur Xbox, et la série achève sa mue avec cet *Advanced Warfighter* encore plus adapté au monde des consoles. Les vieux de la vieille peuvent hurler, et vous, vérifier votre paquetage, car *GRAW* va vous faire vivre un combat que vous n'oublierez pas de sitôt.

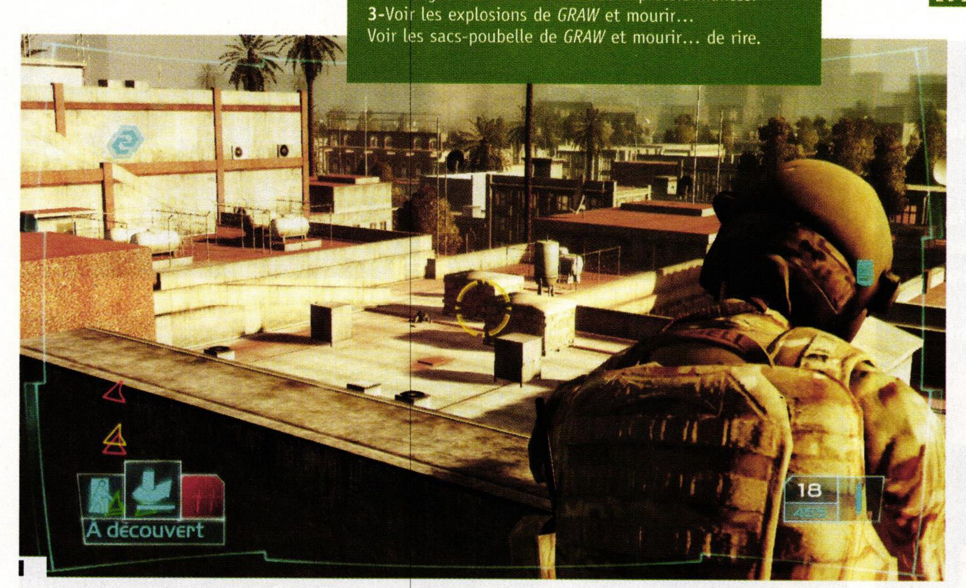
72 HEURES CHRONO, OU PRESQUE

Là où les anciens *Ghost* vous faisaient voir du pays en vous trimballant d'Indonésie au Guatemala en passant par les gris paysages moscovites, *AW* se contente d'un séjour exotique de trois jours à Mexico. Plus limité certes, mais bien mieux mis en scène puisque l'on est immédiatement plongé dans le conflit et que le déroulement des opérations sur un seul et même lieu entraîne une implication quasi totale de la part du joueur. Le fait de n'incarner qu'un seul personnage (même s'il s'appelle Scott Mitchell) apporte aussi un surplus de cohésion à l'ensemble, ce qui ne gâche rien. Et comme l'immersion seule ne peut pas grand-chose pour le joueur avide de sensations, la campagne solo propose des missions on ne peut plus variées, à mille lieues de ce que l'on pouvait trouver dans les premiers volets. Si la chasse à l'agitateur mexicain reste votre principal gagne-pain, les moyens mis en œuvre pour vous permettre de nettoyer le territoire font dans l'exhaustif, et parfois même dans le spectaculaire. Tourelles fixes, séquences défouraille à bord d'un hélico, escorte de chars et attaques aéro-

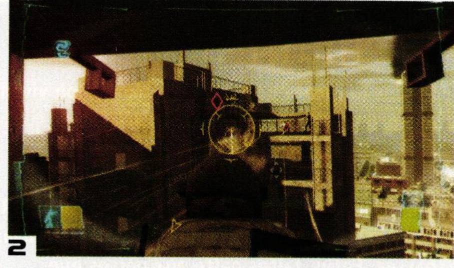
■ **1-**Les toits de Mexico sont mal famés. Les pigeons y sont énormes et portent tous une arme automatique.
2-Les deux ou trois séquences de shoot en hélico sont moyennes mais diablement impressionnantes.
3-Voir les explosions de *GRAW* et mourir...
Voir les sacs-poubelle de *GRAW* et mourir... de rire.

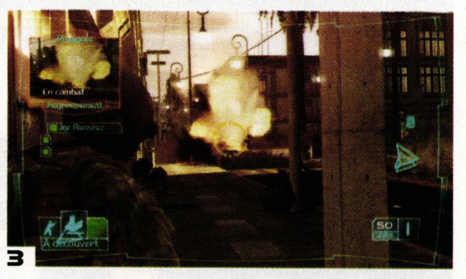
GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8
MACHINE : XBOX 360

ÉDITEUR : UBISOFT / DÉVELOPPEUR : UBISOFT



1


2



3

portées, tout est prétexte à une nouvelle mission pleine de débauche pyrotechnique. *GRAW* est en ce sens nettement moins calme que ses prédécesseurs, et même si certaines missions imposent un minimum de discrétion et d'observation, la majeure partie du jeu est là pour en mettre plein la vue. Tellement plein la vue qu'on ne voit pas le temps passer d'ailleurs, et que l'aventure prend fin assez rapidement. Une bonne dizaine d'heures sans se presser, ça fait un peu court pour du *Ghost Recon*, même si le mode Difficile et la partie multijoueur sont évidemment là pour rééquilibrer la balance.

I.A. QU'À DEMANDER

Surprenante dans le premier *Ghost*, scriptée à mort dans le deuxième sur Xbox, l'I.A. ennemie fait ici un bond qualitatif plus qu'appréciable. Relativement efficace sans être trop punitive, elle sait réprimander les suicidaires tout en restant à la portée du joueur moyennement attentif. Elle tire en général une ou deux salves en guise d'avertissement puis passe en mode ball-trap de soldat ricain avec un timing au poil. Les alliés, en revanche, alternent entre le médiocre et le convenable selon votre maîtrise du système d'ordres. En général, il vaudra mieux les laisser au coin d'un mur et les tenir à l'œil sans trop compter dessus, leur efficacité au tir étant plus qu'aléatoire. De plus, comme les « pendejos » d'en face s'en prennent presque exclusivement à vos fesses, se servir de ses hommes comme couverture ou d'aide poussée est exclu. Dans l'ensemble, l'intelligence artificielle reste tout de même acceptable et fonctionne plutôt bien après quelques heures de pratique. La très relative inefficacité de vos potes évite, de plus, la frustration d'être privé de sa cible et permet d'exploiter au maximum les commandes et autres armes. Un brin complexe à première vue, le maniement du personnage devient rapidement une seconde nature. Plonger derrière un abri ou sniper un Mexicain à 100 m se fait assez naturellement grâce à la grande souplesse des contrôles et à l'affichage tête haute (ou HUD) ultra-complet des Ghost. Les grincheux pourront tiquer face à la relative lenteur de la visée et de la course – il est vrai qu'on n'a pas l'impression que Mitchell court pour sa vie –, mais l'I.A. est paramétrée en conséquence et le tout est fort bien équilibré, rien à dire donc. Les armes font aussi dans l'exhaustivité (sniper, bazooka, fusils divers) mais on s'en tiendra bien souvent à un →

GRAW VA VOUS FAIRE VIVRE UN COMBAT QUE VOUS N'OUBLIEREZ PAS

L'outil qui tue

Lors de certaines missions, on vous confiera un Cypher, une sorte de drone volant qui rappelle les caméras de *MGS 2*. Vous pouvez l'envoyer où vous voulez, le faire descendre pour repérer les ennemis et remonter pour éviter de se faire descendre... On peut faire sans, mais c'est une aide précieuse, surtout lorsque Mitchell évolue sans ses trois compagnons d'armes. Alors un conseil, faites-y très attention.



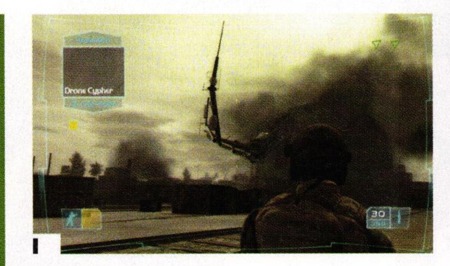




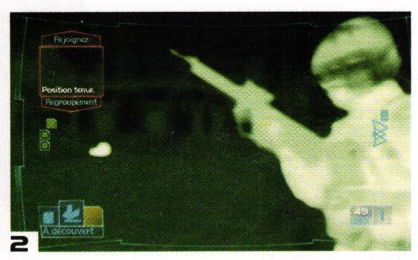
La main de fer

Il vous la faudra pour sortir votre équipe vivante de chaque mission. Parfois désobéissants, ou carrément idiots (lorsqu'ils se suicident à la roquette), ils ne peuvent en tout cas rien faire sans vous. Jouez aussi du switch entre mode Recon (discret) et Assaut pour vous sortir des mauvaises passes. Enfin, faites gaffe aux persos que vous escortez, ils vous suivent sans trop réfléchir...

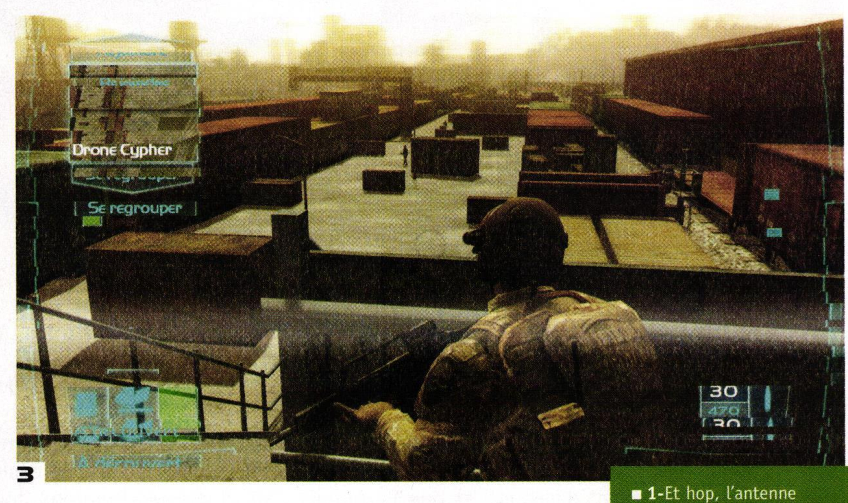




1



2



3

■ **1-**Et hop, l'antenne émettrice de TF1 qui explose sous les vivas de la foule. Attention à la chute tout de même. **2-**La visée nocturne (qui marche aussi en plein jour) permet d'aligner les ennemis sans s'esquinter les yeux. **3-**Il vous faudra parfois faire face à de gros dispositifs (et les détruire) qui brouillent votre affichage.

modèle précis, plus efficace à moyenne portée. Les fumigènes, grenades, la visée nocturne et deux ou trois autres fonctions viennent compléter un équipement classique mais efficace, c'est ce qu'on lui demande.

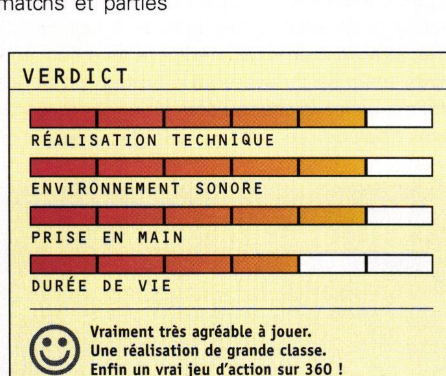
GRAND SPECTACLE

Techniquement, *Ghost Recon: Advanced Warfighter* déboîte et prouve à tous les sceptiques que la 360 est partie pour faire de très belles choses. Si certaines modélisations paraissent encore très moyennes, le rendu global est juste fantastique grâce aux effets de lumière et à une netteté incroyable. La profondeur de champ est énorme, les explosions monstrueuses (les plus belles jamais vues jusqu'ici) et les animations sont pour la plupart très bonnes. Voir Mitchell glisser sur les fesses en courant, agiter le bras comme un vrai marine ou sortir de sa couverture pour abattre un ennemi en un quart de seconde est tout à fait bluffant. Le travail sonore est lui aussi remarquable, surtout en matière de bruitages, les voix et autres musiques étant plus ordinaires. Le Dolby crache tout ce qu'il peut et représente une aide massive lorsqu'il s'agit de repérer des tirs ou de prévenir une attaque blindée. Les bruits de pas, de l'équipement lors des déplacements et d'une infinité d'autres détails finiront probablement de vous convaincre. Comptez aussi sur les modes multijoueurs pour gonfler sévèrement la durée de vie du jeu. Que ce soit en Deathmatch sur 10 maps ou en coopération sur les quatre niveaux spécialement créés pour le jeu (et qui se déroulent au Nicaragua), il devrait y avoir de quoi faire surtout que les options et votre personnage sont complètement modifiables. Les matchs et parties coop', limités à 16 joueurs, devraient gagner en intensité et en précision grâce au Crosscom. En bref, c'est parti pour être du très lourd. *GRAW* est donc magnifique, jouable et captivant. Trois qualités essentielles et peu de défauts qui font du dernier jeu d'Ubisoft une grosse valeur sûre, d'autant que son accessibilité le destine à tous les joueurs et pas seulement aux fans de la série.

Ed

■ **1-**Voilà le seul niveau qui se déroule dans un semblant de forêt. Pourquoi semblant ? Matez les racines. **2-**Il est facétieux Mitchell, il aime poser des pétards pour divertir l'autochtone. Allez, tous aux abris !

VERDICT



Vraiment très agréable à jouer.
Une réalisation de grande classe.
Enfin un vrai jeu d'action sur 360 !



La durée de vie, un rien menue.
Quelques problèmes comportementaux.
Ça manque de pin-up tout ça.

EN RÉSUMÉ *Ghost Recon: Advanced Warfighter* n'est pas parti pour convaincre les joueurs old school, amateurs d'intolérance artificielle et de difficulté purgative. En revanche, il ravira les joueurs console grâce à son accessibilité et à sa maniabilité complète et enchantera tout le monde avec son scénario hollywoodien et sa réalisation exceptionnelle. Un très grand jeu d'action sur 360, sans aucun doute.

8/10



Le premier Mobile Gaming Megastore !

Portail 100% GAMER accessible depuis ton mobile : + de 150 jeux java et les logos / sonneries des plus grands jeux vidéo.

Envoie **Manta** au **33800** (SMS non surtaxé!) et accède sur ton mobile au catalogue Manta !
OU envoie le **code produit** pour un accès direct à ta sélection.





Evénement Manta : les fonds d'écran et sonneries du film Réussir ou Mourir de 50 Cent









ETIK

> TEST AUTOMATIQUE DE COMPATIBILITÉ POUR TON MOBILE ET TON OPÉRATEUR.
> ACHAT VALIDÉ À L'INSTALLATION RÉUSSIE DE TON JEU.
> MONTANT DE L'ACHAT DÉBITÉ SUR TA FACTURE OPÉRATEUR.

Manta™ est une marque du groupe Wonderphone



* Prix: 3€ ou 5€ ou 7€ /jeu + connexion au portail
+ d'info sur les jeux et le paramétrage wap sur www.sfr.fr/Utiliser

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

VILLAGE PEOPLE

MEGA STAR Joypad

JEU CULTE, *ANIMAL CROSSING* GAGNE ENCORE EN ACCESSIBILITÉ GRÂCE AUX CARACTÉRISTIQUES DE LA DS. PLUS SÉDUISANT ET CAPTIVANT QUE JAMAIS.

Le petit monde d'*Animal Crossing* revient, et avec lui son concept génial, à la fois concret et décalé. Un jeu sans but véritable, une succession d'événements minuscules qui, tous mis bout à bout, racontent l'histoire de votre vie parallèle. Une existence passée dans un village peuplé d'animaux sociables, où l'amitié et la confiance sont les notions primordiales, mais où les turpitudes de la vie quotidienne n'ont pas complètement disparu. Ainsi, dès votre arrivée sur les lieux, l'usurier du coin vous annonce que vous êtes malheureusement endetté jusqu'au cou, rapport à la maison que vous occupez. Pour pouvoir rembourser, il

ANIMAL CROSSING SEMBLE AVOIR ÉTÉ CONÇU POUR LA CONSOLE PORTABLE

va donc falloir travailler, mais surtout explorer de fond en comble tout le décor (des objets précieux y sont dissimulés) et participer aux différentes activités de la communauté. Plus vicieux, une fois que l'ardoise est effacée, votre maison est aussitôt agrandie, ce qui vous charge les épaules d'une nouvelle dette, encore plus élevée ! *Animal Crossing: Wild World*, simulation de surendettement ? Certes, mais également de bien autre chose. En témoignent les rapports que vous entretenez avec vos voisins qui vous demandent des trésors de diplomatie et de patience : en effet, il s'agit de composer avec la susceptibilité de chacun, et voir clair dans l'hypocrisie de certains, prompts à vous planter des



■ 1-Pour décider du décor de votre intérieur, n'hésitez pas à visiter le domicile de vos voisins. 2-Il est interdit de réinitialiser la console sans sauvegarde ! M. Resetti vous tapera sur les doigts !

GENRE : MONDE PARALLÈLE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : NINTENDO DS

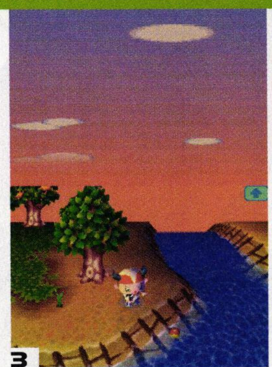
DS

ÉDITEUR : NINTENDO / DÉVELOPPEUR : NINTENDO

■ 1-Pour utiliser un objet, il suffit de le faire glisser sur le personnage. Résultat sur l'écran supérieur. 2-En creusant, vous venez de découvrir un totem musical. Un truc inutile, mais qui fera joli chez vous.

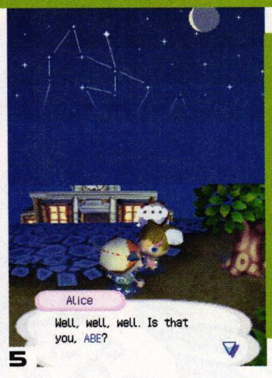
■ Pour 350 bells, vous pouvez dessiner vous-même le logo qui ornera votre t-shirt et votre parapluie.

TOUS LES CHEMINS MÈNENT À WILD WORLD


3



4



5

■ 3- Équipé de votre canne à pêche, recherchez un endroit poissonneux, et dirigez le lancer avec le stylet. 4-Les lettres doivent rester simples, et employez des formules faciles à comprendre. Attention aux critiques ! 5-Amusez-vous à créer les constellations qui orneront plus tard la douce voûte céleste.

couteaux dans le dos lorsqu'ils rapportent tous vos propos aux autres.

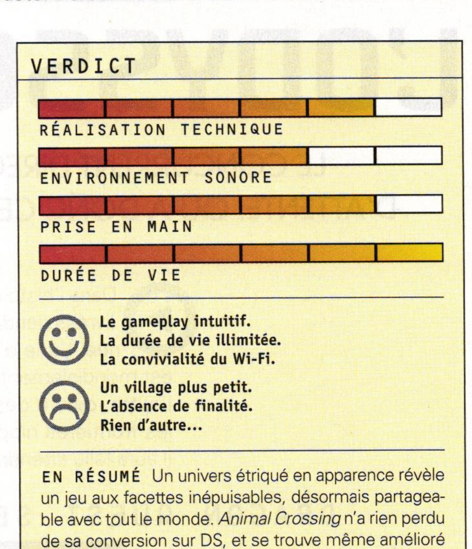
NOS AMIES LES BÊTES

Derrière ses abords enfantins, *Animal Crossing* n'ignore rien des subtilités de la vie en communauté, son seul et unique sujet. Et dès que vous vous faites un ami, pas question de la négliger, d'oublier de répondre à son courrier ou de rater un concours de pêche auquel il vous a invité. De fait, le jeu est en temps réel, à régler sur votre montre. Il suffit de retourner sur votre console à l'heure dite pour s'adonner aux séances de gymnastique matinale, ou écouter les concerts de guitare du samedi soir. C'est là qu'apparaît la première valeur ajoutée de cette version DS : plus la peine de retourner chez soi allumer sa NGC, et donc de saboter sa propre vie sociale. Pour les fans de la série, cette disponibilité immédiate est une vraie révolution, tant et si bien qu'*Animal Crossing* semble, rétrospectivement, avoir été conçu pour la console portable. Deuxième apport évident de la DS : le stylet qui rend le gameplay infiniment plus simple, plus direct, plus intuitif. En un geste, on dessine un nouveau logo de t-shirt, on tape une lettre (le jeu sera traduit intégralement en français) pour son pote raton laveur... La douceur inhérente à l'univers d'*Animal Crossing* s'en trouve décuplée.

LA REPRISE DU TOURISME

Sachez-le, votre village est unique au monde. Pas un joueur ne possède le même, qu'il s'agisse des habitants et/ou de la disposition des lieux. La grande particularité d'*Animal Crossing* est de vous permettre de voyager chez vos amis, ainsi que de les recevoir chez vous. Et qui sait, peut-être qu'un animal, rencontré à l'étranger, s'entichera suffisamment de vous pour accepter de vous suivre et de s'installer dans votre village. Le mode Wi-Fi facilite amplement ce système, sans toutefois autoriser l'incruste. Personne ne rentrera chez vous, ni vous chez quelqu'un d'autre, sans posséder au préalable un code confidentiel confié par vous ou par l'ami que vous souhaitez voir. Là-bas, vous trouverez des types de fruits et d'objets qui n'existent pas dans votre monde, et que vous pourrez importer. Un autre système, le Tag Mode, vous fait communiquer avec un autre sans prendre la peine de lui rendre visite : il suffit d'envoyer par la voie maritime une bouteille dans laquelle vous avez glissé un message. Il parviendra à votre destinataire. Voilà, vous en savez assez pour tenter l'expérience *Animal Crossing* sur DS. Pour les habitués de la version GameCube, même s'ils seront au départ déçus par l'étroitesse du village (deux fois moins grand que sur console de salon), ils apprécieront rapidement un confort de jeu sans équivalent. Tout simplement incontournable.

#Denis


VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

Le gameplay intuitif.
La durée de vie illimitée.
La convivialité du Wi-Fi.

Un village plus petit.
L'absence de finalité.
Rien d'autre...

EN RÉSUMÉ Un univers étriqué en apparence révèle un jeu aux facettes inépuisables, désormais partageable avec tout le monde. *Animal Crossing* n'a rien perdu de sa conversion sur DS, et se trouve même amélioré par l'aisance du gameplay au stylet. Tout juste paradisiaque. Et désormais, plus de problème pour répondre aux rendez-vous de vos copains virtuels. Un plaisir à savourer (presque) partout, (presque) n'importe quand !

8/10



DRAGON QUEST : L'ODYSSÉE DU ROI MAUDIT

L'ODYSSÉE DU JEU BÉNI

LE CONCURRENT DIRECT DE *FINAL FANTASY* DÉBARQUE CHEZ NOUS APRÈS VINGT ANS D'ATTENTE. QU'A DONC CETTE SAGA POUR PERDURER ET FAIRE COULER AUTANT D'ENCRE ?

Dans l'histoire des RPG japonais, deux sagas se sont livrées pendant de longues années une guerre acharnée. L'une d'entre elles, née au sein de Squaresoft, est mondialement (re)connue et se nomme *Final Fantasy*. L'autre, œuvre des studios d'Enix, n'a jusqu'alors franchi les frontières nippones que pour fouler le sol américain. Il aura fallu attendre que les deux grands pontes marchent main dans la main pour voir l'injustice européenne réparée… enfin ! C'est donc par son huitième volet que *Dragon Quest* fait son entrée dans nos vertes contrées, et il n'est que grand temps de rentrer dans le vif du sujet.

DRAGON QUEST SE RÉVÈLE DANS LA DURÉE ET EST D'UN ABOUTISSEMENT RARE

QUE L'AVENTURE COMMENCE !

Premières heures de jeu, et première surprise : le titre se montre un tantinet désuet dans son fonctionnement. Et pour cause, les combats se font à l'ancienne, avec des menus qui entrecoupent chaque tour en vue de sélectionner l'action suivante : assaut frontal, magie, fuite, intimidation (où les héros grimacent pour effrayer l'ennemi)… et se met en totale opposition avec les dernières productions du genre, qui misent sur du spectaculaire à grande échelle, la vieille recette reste toujours aussi efficace. Les affrontements se déroulent en toute simplicité certes mais cela ne signifie pas que

■ **1**-Dans l'arène, impossible d'imposer une technique à ses monstres, ils se battent à l'instinct. **2**-Parmi les sorts bien utiles, la téléportation permet de se rendre en un instant dans les lieux déjà visités. **3**-Tout dans *DQ* est soigné, du style des personnages aux environnements variés et colorés.

GENRE : RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : SQUARE ENIX / DÉVELOPPEUR : LEVEL-5



1


2

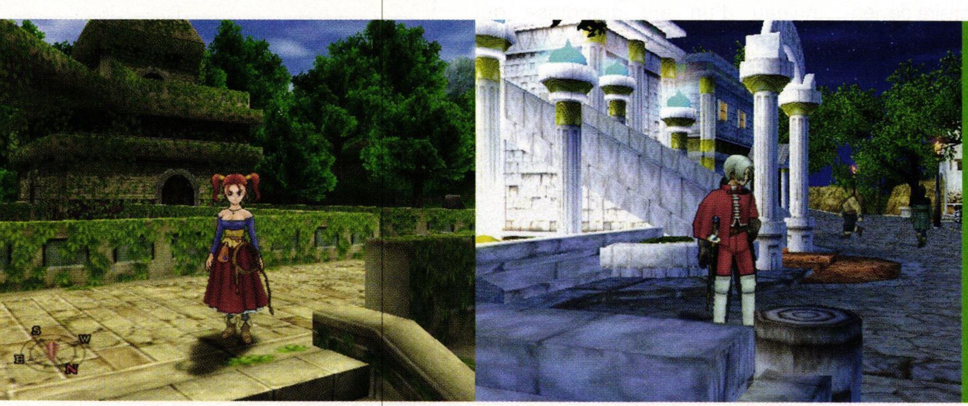

3

EN QUELQUES MOTS : DU PUR PLAISIR, UN GRAND RPG

le jeu est simple pour autant, loin s'en faut ! Car dès le début, les personnages commencent avec le strict minimum et les donjons sont des challenges à la hauteur puisqu'on n'y trouve aucun point de sauvegarde. Autant dire qu'il faut bien se préparer avant d'y entrer, puis faire preuve de persévérance pour progresser et enfin de tactique et de patience (en augmentant par exemple sa tension, c'est-à-dire sa force de frappe) face aux boss. Autre élément qui va à l'opposé de son rival attitré, la légèreté du scénario. Ici le groupe d'aventuriers, composé d'un roi, de sa fille – transformés respectivement en un habitant de Namec et une pouliche – et de quatre valeureux combattants, se lance aux trousses d'un magicien fou et surpuissant. Voilà pour la trame principale. Pas de grand cataclysme, pas de guerre non plus, rien de vraiment épique, mais une ambiance plutôt bon enfant qui est renforcée par un humour omniprésent. Là un monstre qui fait sa toilette pendant un combat, ici un jeu de mots bien vaseux. Et ça fait mouche ! Du coup, la progression se fait avec un réel délice, et le capital sympathie né de la rencontre avec des monstres et une populace chamarrés est au mieux de sa forme.

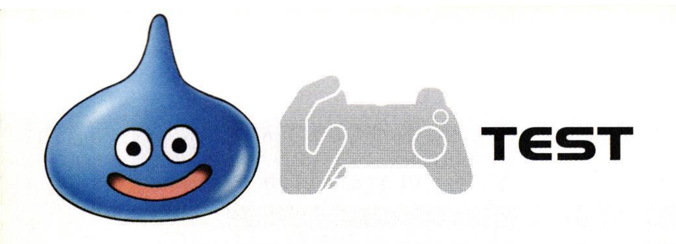
QUE L'AVENTURE S'ÉTIRE !

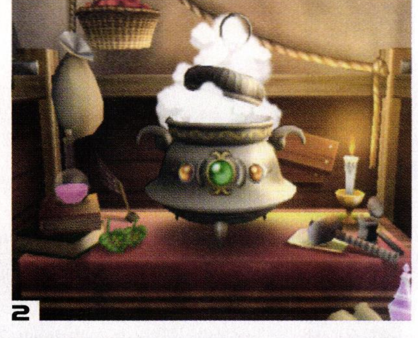
La première approche simpliste qu'offre *DQ* est trompeuse, car le titre se révèle dans la durée et atteint un niveau d'aboutissement rare. Des éléments qui semblent n'être que des détails à première vue prennent tout leur sens à mesure que le jeu avance, et relancent l'exploration. C'est le cas avec l'Alchimarmite qui permet d'utiliser l'alchimie pour créer des items à partir de deux puis trois objets. Et vu que c'est le meilleur moyen d'acquérir des armures ou des armes efficaces, la découverte de recettes et la recherche d'ingrédients prend facilement le pas sur l'aventure. Il en coûtera du temps et de l'argent car les machines à sous, le bingo ou la roulette de deux casinos ont des gains alléchants, des ustensiles de choix pour ces précieuses confections. Dans un autre registre, l'arène des monstres est aussi l'occasion de se lancer dans une nouvelle quête de longue haleine. En ce lieu, à l'instar de *Pokémon*, le joueur fait combattre des créatures capturées en chemin. Mais former une équipe de tueurs, →



Play night & day

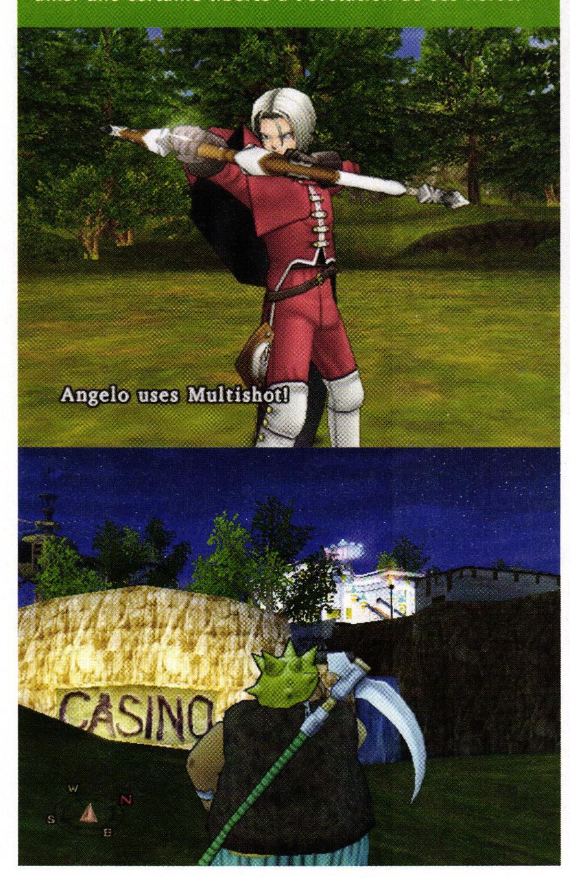
La nuit faisant place au jour et inversement, des événements mais aussi l'apparition et la force des monstres changent en conséquence. Cela a bien sûr son importance et certaines missions demanderont même de se trouver dans un lieu précis à un moment donné. De quoi doubler les investigations et rallonger la durée de vie bien conséquente du jeu. On ne va plus sortir de chez soi.



Plusieurs cordes à son arc

Les personnages ne manient pas un, mais plusieurs types d'armes. Le héros ne jure que par l'épée, la lance et le boomerang. Yangus mise sur la force de la hache, de la massue et de la faux. Jessica arbore poignards, fouets et bâtons. Et enfin Angelo brandit épées, arcs et bâtons. Le level up est l'occasion d'améliorer le style d'armes de son choix, donnant ainsi une certaine liberté à l'évolution de ses héros.





■ **1-**Sur le dos d'un tigre à dents de sabre, aka Smilodon, les paysages défilent plus vite. **2-** Pour faire de bonnes recettes d'armes, rien de tel qu'une marmite magique de grand-mère ! **3-**Les combats ne font pas dans la dentelle, surtout après avoir débloqué des techniques supplémentaires.

endurante et compétente, ne se fait pas en un jour. Si les ennemis répondent présents pour ralentir la route des héros, il n'en est pas de même pour trouver la perle rare qui consentira à se joindre à l'équipe. Le recrutement vaut son pesant de cacahuètes car en montant dans le classement de l'arène, de nouvelles interactions avec le bestiaire deviennent accessibles. Outre la possibilité de recruter plus de membres, il est par la suite prévu d'appeler son équipe de monstres lors de n'importe quel combat, ceux hors d'arène compris. En somme, une quête aux premiers abords secondaires s'intègre avec force dans l'aventure principale. C'est certain, *Dragon Quest* n'usurpe pas son nom et les quêtes sont à l'honneur. Il augure un long périple, à pied, en bateau et même à dos de tigre à dents de sabre, qui dévoile un monde de taille immense où sa découverte prendra facilement une soixante-dizaine d'heures.

QUE L'AVENTURE SE SUBLIME !

Non content de se gorger d'un contenu conséquent et intelligemment entrecroisé, *Dragon Quest* est aussi une véritable réussite graphique et technique. Certes, le rendu visuel ne vaut pas un *Final Fantasy* avec ses cinématiques (sur)réalistes qui forcent l'admiration. Non, le parti pris est ici tout autre. D'ailleurs, le choix d'un style « cel shadé » au rendu manga assuré magnifie parfaitement le coup de crayon de Toriyama. Mais ce qui fait vraiment plaisir à voir et qu'il est donc important de signaler, c'est le soin apporté aux versions occidentales. Bien que la mouture japonaise soit dépouillée de tout doublage, des voix anglaises très bien jouées et hilarantes ont été apposées expressément pour nous. La présentation des menus a également été totalement repensée, enrichie d'icones représentant les héros et les objets, avec pour effet immédiat une navigation bien plus agréable et claire. De mémoire de joueuse, c'est une vraie première et cela représente un travail dantesque qui devrait faire rougir de jalousie tous nos amis nippons. Ah que c'est bon ! En tout cas, il est clair que cela rehausse le niveau d'un jeu grandiose qui mérite bien des superlatifs et frise le 10/10. C'est tout dire...

#Nezumi



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

Univers chamarré.
Grandeur de l'aventure.
Localisation française ultra-travaillée.

Scénario sans grande surprise.
Fréquents combats un brin désuets.
Chipoter pour trouver des tares.

EN RÉSUMÉ Le scénario et le système de combat classiques ne sont pas de véritables défauts car s'ils ne subliment pas le jeu, ils ne nuisent pas non plus à sa grandeur. Rarement un titre pourra se vanter d'être aussi abouti, de voir si bien l'aventure sur le long terme et l'on comprend mieux pourquoi la série a supplanté *Final Fantasy* dans son pays d'origine. En un seul volet, *Dragon Quest* s'impose en référence chez nous.


9/10

DRIVER: PARALLEL LINES

UN T.K. POUR NEW YORK

RETOUR AUX SOURCES RÉUSSI POUR LE NOUVEL OPUS DE REFLECTIONS. CE N'EST DONC PAS LA DÉCEPTION QUE L'ON ÉTAIT EN DROIT DE CRAINDRE APRÈS *DRIVER 3*.

THE KID RÉPARE AVEC CLASSE LES ERREURS DE TANNER

Après le départ en trombe d'un premier épisode novateur, la saga *Driver* s'est égarée sur des routes éloignées de son sujet initial. En perte de vitesse, le second volet a introduit les séquences pédestres. Ambitieux, un peu trop pour la toute première PlayStation, malheureusement. Quant à *Driver 3*, saboté par les bugs, péchant par une envie déraisonnable de s'accommoder au public de *Grand Theft Auto*, on peut convenir qu'il a mené la série tout droit dans le fossé. Bizarrement, les ventes ne s'en sont pas mal portées. Cela n'a pas empêché Reflections de rejoindre les critiques sur le fait qu'il y avait clairement eu sortie de route. En analysant leurs écarts, les développeurs de *Destruction Derby* et *Stuntman* ont décidé de se racheter une conduite et d'opérer un retour aux sources. Tactique payante, ce *Driver* devrait combler les fans.

ENTRE DEUX MONDES

Tanner (le personnage principal des précédentes moutures) en veilleuse, The Kid empoigne le volant pour *Parallel Lines*. Un gamin de 18 piges dans la ville qui ne dort jamais, louant ses talents de pilote à divers malfrats, avec un seul but, réussir. Vous le mènerez dans son entreprise, baigné par la chaleureuse insouciance des seventies. Puis un break de 28 ans. 10 227 jours en taule au terme desquels le môme un peu naïf et présomptueux va laisser place à un gaillard endurci et déterminé. La vengeance, un plat qui se mange froid, le guidera dans les rues au teint de glace en 2006. Deux époques antagonistes pour une Grosse Pomme remaniée mais





GENRE : ACTION/CONDUITE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX
ÉDITEUR : ATARI / DÉVELOPPEUR : REFLECTIONS

■ 1-2006 : Cette Harley vieille de vingt ans permet de frimer comme il se doit dans Manhattan. 2-Aucune demi-mesure, ces policiers m'ont poursuivi pour un excès de 4 km/h. V'là le carnage...







■ 3-Le plan de New York permet maintenant de marquer vous-même la destination voulue dans cette ville gigantesque. 4-Des courses sur circuits sont disponibles pour vous faire un peu de blé. Allez-y avec un bon véhicule.

assez fidèle à la réalité. Les déplacements se feront suivant les moyens du bord. Et le truc de T.K., c'est la conduite. Des véhicules, tout comme des revêtements praticables, la mégalopole n'en manque pas. On peut se servir. La vitesse est là, escortée par une maniabilité impeccable. Berlines, camions, 4x4, coupés, motos : une pléthore d'engins différents, faciles à esquinter, aux comportements volontairement exagérés pour qu'on prenne du plaisir à déjouer le trafic touffu de ce terrain de jeu immense. Mais attention à la police, un peu trop réactive. Pour une route prise à contresens, les flics vous fichent au grand banditisme sans préavis et sortent les pétoires. Même si ça fait marrer, évitez la casse le plus possible, surveillez votre radar. Deux jauges de recherche rappellent de la mettre en veilleuse lorsque T.K. croise une patrouille. Une pour son moyen de locomotion, l'autre pour sa frimousse. Trop exposé, il devra songer à faire oublier son existence et à fuir les forces de l'ordre à tout prix. C'est ici que l'argent amassé durant les missions annexes (courses, intimidations, remorquage illicite, semer les girophares...) va lui servir. Après avoir entreposé les divers véhicules « empruntés » en ville dans le garage de son comparse Ray, T.K. pourra les customiser de manière à ne plus être reconnu. Gain de performance (moteur, nitro, suspensions) ou d'efficacité s'il prévoit du grabuge (vitres teintées ou pare-balles, pneus anticrevaison), cette nouvelle trouvaille permet d'envisager quelques missions autrement, sans se présenter comme indispensable.

LA VITESSE EST LÀ, ESCORTÉE PAR UNE MANIABILITÉ IMPECCABLE

MISSION ACCOMPLIE

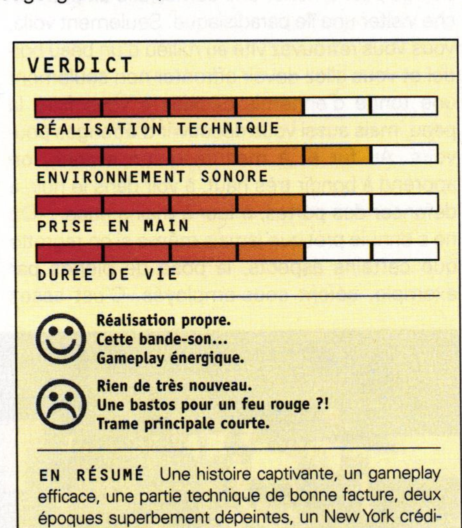
Avec son scénario noir invitant à découvrir deux New York, servi par des cinématiques somptueuses, le tout sur une bande originale monumentale (David Bowie, Blondie, Iggy Pop, Kaiser Chiefs, Maceo & The Macks, The Roots, etc.) pour chaque époque, *Parallel Lines* s'avère très convaincant et spectaculaire à souhait. La réalisation, propre presque exempte de bugs grossiers (à déplorer tout de même le « clonage » des piétons idiots), étonne par certains points, surtout la distance d'affichage et l'animation sans failles. On annonçait un gameplay beaucoup plus orienté vers la conduite. On ne nous a pas menti. Les missions piétonnières armes à la main sont plus discrètes. Ni désagréables, ni transcendantes, elles apportent néanmoins un semblant de variété et trouvent une vraie justification dans la seconde partie du jeu, plus meurtrière. Au final, malgré une trame principale assez vite pliée, on retiendra que, même sans innover des masses, *Driver* a bien su remonter la pente et effacer l'ardoise du calamiteux précédent chapitre. Avant un retour en fanfare de Tanner ?

Plume

Note : Les images qui illustrent ces pages proviennent de la version Xbox.



■ 1-La customisation reste très limitée. Dans tous les cas, c'est de très bon goût. Si, si, je vous jure. 2-Séquence *Chase H.Q.* explosive. La maniabilité pour shooter en conduisant demande de la concentration.



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

Réalisation propre.
Cette bande-son...
Gameplay énergique.

Rien de très nouveau.
Une bastos pour un feu rouge ?!
Trame principale courte.

EN RÉSUMÉ Une histoire captivante, un gameplay efficace, une partie technique de bonne facture, deux époques superbement dépeintes, un New York crédible : en compagnie de T.K., on retrouve les sensations originelles de la série sans la frustration que *Driver 3* a pu engendrer. L'ambiance sonore permet d'entrer de plain-pied dans des courses-poursuites folles. Aucune innovation majeure, mais les fans accrocheront.

7/10

GENRE : FPS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 16
MACHINE : XBOX 360



ÉDITEUR : UBISOFT / DÉVELOPPEUR : UBISOFT

LE HÉROS SE TRANSFORME PEU À PEU EN BÊTE SAUVAGE



1-Une petite virée en deltaplane pour admirer la beauté de l'île. 2-Parfois, inutile d'utiliser une arme, vos mains et votre rage suffisent !

FAR CRY INSTINCTS: PREDATOR

L'INSTINCT DU TUEUR



AVEC LE REMAKE DE *FAR CRY INSTINCTS* ET SA SUITE, UBISOFT PERMET DE REDÉCOUVRIR UN FPS FUN ET BRUTAL...

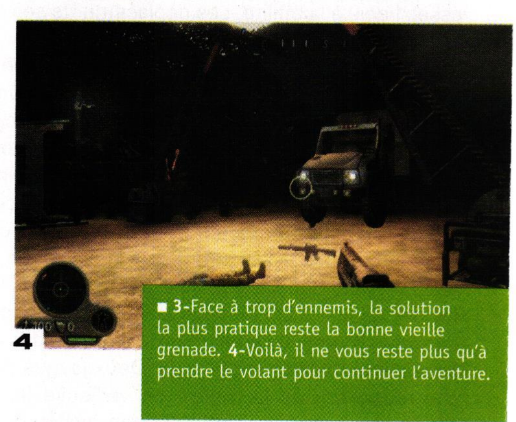
Gros gros hit sur PC et bonne expérience sur Xbox, *Far Cry* revient à l'honneur, cette fois sur 360, à l'occasion d'un DVD au contenu alléchant. En effet, pour le même prix, vous avez droit au *Far Cry Instincts* original revu et corrigé façon next gen ainsi que la suite, *Far Cry Evolution*. Soit au total un bon paquet d'heures de jeu, et pas des plus ennuyeuses ! En effet, l'aventure qui vous attend est riche en dangers et péripéties. Vous commencez dans *Instincts* quasiment en simple touriste, utilisant votre bateau pour amener une demoiselle un peu louche visiter une île paradisiaque. Seulement voilà, vous vous retrouvez vite au milieu d'un beau bordel et vous allez devoir affronter non seulement une tonne d'ennemis décidés à vous faire la peau, mais aussi vous découvrir d'étranges pouvoirs. Au fur et à mesure qu'on avance, on apprend à bondir très haut, à voir dans le noir, à défoncer des portes, à tuer à mains nues... On ne s'ennuie presque jamais même si on regrette que certains aspects, la pose de pièges par exemple, soient sous-employés. C'est assez long et surtout, pas facile, soyez prévenu. Et une fois cette aventure achevée, s'ouvre alors la suite, *Evolution* (dommage pour ceux qui avaient déjà fini la version Xbox et voulaient directement passer aux missions inédites...). Disposant de niveaux plus ouverts, elle n'apporte pas de réelle nouveauté mais permet tout de même de s'amuser quelques heures de plus.

PLEURE PAS

Techniquement, même si la 360 doit encore en avoir sous la pédale, cela reste franchement réussi avec des paysages magnifiques, à perte de vue, et une eau superbement reproduite. Pas de quoi crier au scandale non plus, même si on aurait aimé voir la bécane mieux exploitée. On peut aussi s'agacer des cris du héros dès qu'il souffre un peu, c'est-à-dire souvent ! Mais globalement, on passe franchement un bon moment et si on ajoute au solo le mode multi (16 en Live, 4 en écran splitté) accompagné d'un éditeur de maps, on obtient pour une fois une durée de vie plus que correcte.

Jérôme

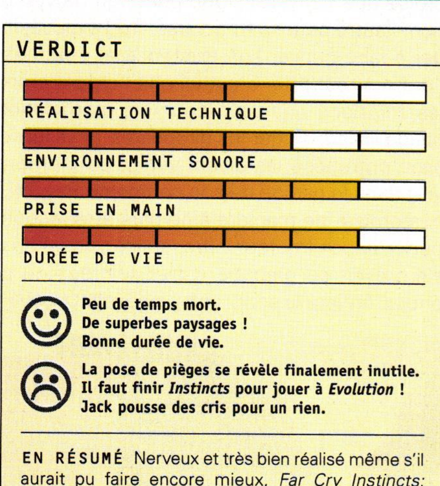




3-Face à trop d'ennemis, la solution la plus pratique reste la bonne vieille grenade. 4-Voilà, il ne vous reste plus qu'à prendre le volant pour continuer l'aventure.



1-C'est à cause de cette jolie demoiselle que Jack replonge en enfer... 2-En sprintant, la vision de Jack se trouble un peu, mais ça reste une bonne opération si on veut gagner du temps.



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

Peu de temps mort.
De superbes paysages !
Bonne durée de vie.

La pose de pièges se révèle finalement inutile.
Il faut finir *Instincts* pour jouer à *Evolution* !
Jack pousse des cris pour un rien.

EN RÉSUMÉ Nerveux et très bien réalisé même s'il aurait pu faire encore mieux, *Far Cry Instincts: Predator* offre à la Xbox 360 un très bon FPS qui, une fois n'est pas coutume, ne se finit pas en une poignée d'heures. Dommage que les développeurs n'aient pas pensé aux possesseurs d'*Instincts* sur Xbox qui auraient sûrement voulu commencer directement par les nouvelles missions !

8/10

ADVENT RISING

DÉCEPTION SIDÉRALE

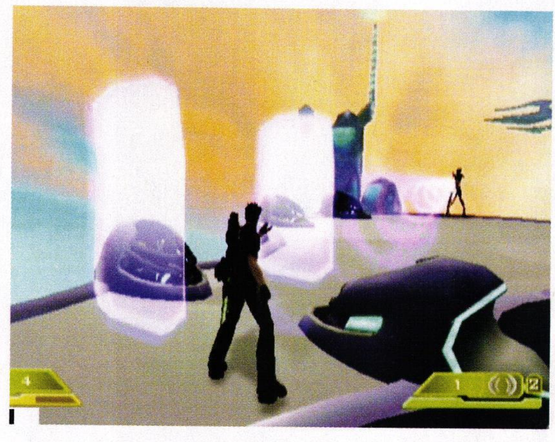
SPACE OPERA ET ÉCRIVAIN PRIMÉ AU SCÉNAR' : RECETTE DU SUCCÈS ? PAS SÛR SI L'ON SE RÉFÈRE À LA JOUABILITÉ ET À LA TECHNIQUE DOUTEUSES.

VIOLENT ET INHABITUEL, OUI, MAIS À QUEL PRIX ?

Advent Rising nous accueille par une dérive en apesanteur. Flottement poétique, quasi régressif, histoire d'exposer son univers. Au loin, une station orbitale (*Babylon 5* ? *Star Trek: Deep Space Nine* ?). Sous nos ailes, cette grosse chose fluorescente et rosâtre, allusion directe au vaisseau E.T. d'*Abyss*. Du référent d'un classicisme absolu pour tout fan de space opera. Et puis, à trop zieuter ces jouets pour mateur de Sci-Fi Channel, on s'écrase comme un boulet ! « Recommence encore une fois ! », scande la dictée magique. On y retourne, rage au ventre, des sursauts nerveux à la paupière. Et le désespoir pointe. Parce qu'il n'a même pas la politesse de se présenter correctement, l'*Advent*. Pas vraiment son genre les bienséances d'usage ! Aussi, dès ces brutaux préliminaires, il chagrine par une maniabilité d'outre-espace où, à la manière d'un médiocre *Galleon*, la caméra oriente tout déplacement. Mais ce qui desservait le jeu de Toby Gard, au point de le rendre injouable, trouve ici une application plus convaincante...

SURVIVOR

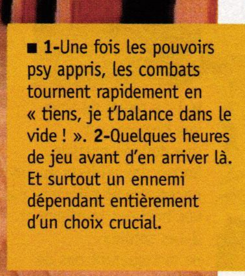
Exterminés par une race extraterrestre (les Seeker), les humains ont migré vers les étoiles. Mais, revanchards, les Seeker les poursuivent, prêts à leur mettre une pâtée décisive. Seuls survivants, Gideon Wyeth et quelques compagnons, aidés par les Aurelian. La mise en scène – un peu bavarde – n'hésite pas à recourir aux artifices hollywoo-




GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : XBOX



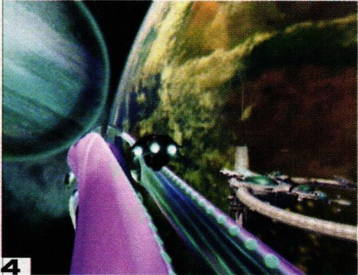
ÉDITEUR : MAJESCO SALES / DÉVELOPPEUR : GLYPHX GAMES


■ 1-Une fois les pouvoirs psy appris, les combats tournent rapidement en « tiens, je t'balance dans le vide ! ». 2-Quelques heures de jeu avant d'en arriver là. Et surtout un ennemi dépendant entièrement d'un choix crucial.



1 2


3


4

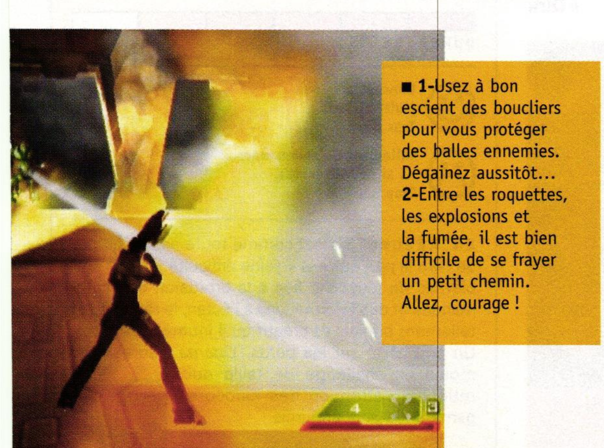

5

■ 3-« T'as pas une gueule de cadeau ! ». Des E.T. loin de ceux de Spielberg ! 4-Envolée lyrique en apesanteur ou comment démarrer un jeu en finesse avant la tempête de fer et de sang ! 5-Gideon sait passer entre les tirs. Notez le look longiligne des humains.

diens : les climax, cliffhangers et deus ex machina se poussent au portillon des cut-scenes et cinématiques. Heureusement que la quête de l'élu s'accompagne d'un score philharmonique éprouvant, foutrement guerrier et particulièrement motivant... Aussi, c'est par son gameplay qu'*AR* se distingue des multiples shoots qui sévissent sur Xbox. Par son système de lock, de visée. Original et novateur puisqu'on tire avec chacune des mains – être ambidextre, ça aide ! – chacune des gâchettes. Et puis, après les pétoires, notre gadjo se voit attribuer quelques pouvoirs psy : boucliers, tirs, psychokinésie, etc. De quoi le transformer en émule de *Psi-Ops* digne de Midway. Flinguer après avoir soulevé du sol son ennemi, oui, c'est possible. De même que de se la jouer Max Payne ou Neo. La difficulté s'envole. Enfin évolutifs, armes et pouvoirs gagnent en puissance à force d'en user. Un p'tit côté RPG sympathique. Et il faut bien toutes ces possibilités pour faire avaler la pilule.

CHRISTIQUE ?

S'ils partagent une maniabilité identique, le parallèle avec *Galleon* s'applique aussi en d'autres termes :

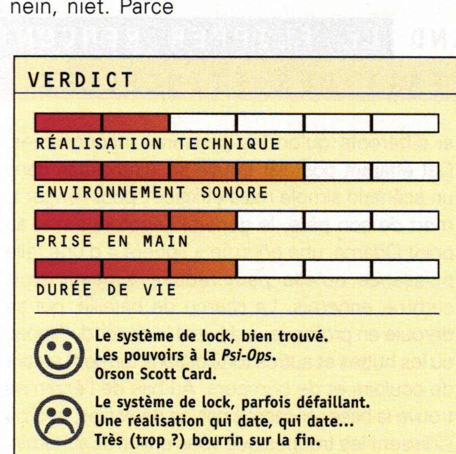


■ 1-Usez à bon escient des boucliers pour vous protéger des balles ennemies. Dégainez aussitôt... 2-Entre les roquettes, les explosions et la fumée, il est bien difficile de se frayer un petit chemin. Allez, courage !

APRÈS LES PÉTOIRES, NOTRE GADJO MAÎTRISE QUELQUES POUVOIRS PSY

faiblesses graphiques, frame-rate déficient, placements de caméra problématiques, le lock pas toujours efficace... Et le passage à la première personne n'arrange rien, de nombreuses possibilités de mouvements se faisant alors la malle. Ajoutons une esthétique insolite, limite kitsch (voir les premiers *Star Trek* et mourir... de rire !), des problèmes évidents de mixage sonore, quelques bugs épars, et le tableau se noircit encore. Bon à jeter alors, l'*Advent Rising* ? Nope, nein, niet. Parce que, en dépit de GRAVES lacunes et d'un level design foireux, on s'y complaît. Violent, frondeur, speed, le soft de Glyphx Games ? Oui et pas qu'un peu. On charcle à tout va, on balance ses pouvoirs et on flingue des nuées de Seeker, avides de se prendre une bastos. Une véritable catharsis, parfois bordélique, à peine troublée par les problèmes évoqués ci-dessus. Mais il faudra avoir subi la première heure de jeu, véritable accumulation de clichés – et une vraie torture ! – et accepter de longues cinématiques, dialoguées par l'écrivain Orson Scott Card, auteur de *La stratégie Ender*. Au final, c'est une bonne surprise par sa jouabilité, mais c'est un échec retentissant par sa technique. Bref, *Advent Rising* est uniquement destiné aux shooteux en manque de déflagrations...

#Raphaël


VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

Le système de lock, bien trouvé.
Les pouvoirs à la *Psi-Ops*.
Orson Scott Card.

Le système de lock, parfois défaillant.
Une réalisation qui date, qui date...
Très (trop ?) bourrin sur la fin.

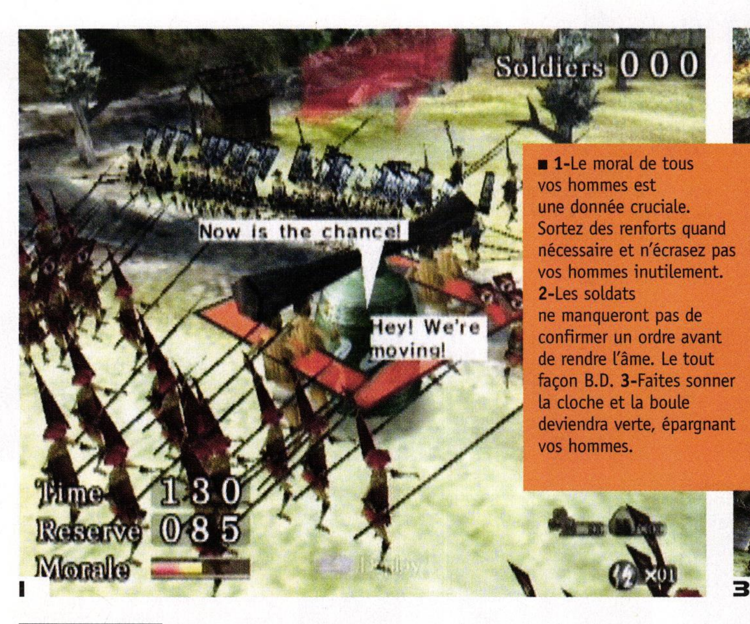
EN RÉSUMÉ Semi-échec, *Advent Rising* accumule bonnes idées et réalisation très datée pour une séance de shoot « testostéronée ». Œuvre (malheureusement) très mineure, il devrait cependant plaire aux fans de scénarios « space op' » à l'ancienne et aux tireurs en mal de cibles. Un élu, des E.T. sauvageons, des pouvoirs psy et tout un fatras de climax et traîtrises à la clé... Que demande le peuple ? Une suite qui ne verra jamais le jour...

6/10

GENRE : FLIPPER/STRATÉGIE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : GAMECUBE



ÉDITEUR : NINTENDO / DÉVELOPPEUR : VIVARIUM



1



2



4



3



5

■ **1-**Le moral de tous vos hommes est une donnée cruciale. Sortez des renforts quand nécessaire et n'écrasez pas vos hommes inutilement. **2-**Les soldats ne manqueront pas de confirmer un ordre avant de rendre l'âme. Le tout façon B.D. **3-**Faites sonner la cloche et la boule deviendra verte, épargnant vos hommes.

ODAMA

RAGING BOULE

INITIALEMENT DÉVELOPPÉ SUR NINTENDO 64 ET ANNONCÉ À L'E3 2004, *ODAMA* A CONNU UNE GESTATION BIEN CHAOTIQUE.

Le très audacieux créateur Yoot Saito s'est taillé une discrète mais solide réputation grâce à des titres très originaux comme *Sim Tower* (licencié pour le monde du PC par les créateurs de *Sim City*) ou encore le très étrange *Seaman*, développé par Vivarium sur Dreamcast. *Odama* fait le pari d'un concept encore plus barré que celui de ses prédécesseurs : mélanger flipper et jeu de stratégie, deux types de gameplay si différents qu'on les penserait inconciliables. Cet effarant postulat trouve sa justification dans un scénario simple mais efficace : pour venger la mort de son père, le général Kagetora a mis au point Odama, une énorme « sphère » d'une telle puissance qu'elle peut réduire à néant amis comme ennemis. Le champ de bataille, qui se déroule en profondeur, devient le décor du flipper, où les huttes et autres fortifications forment autant de couloirs et de bumpers. Au bas de l'écran se trouve la base, encadrée par les deux flips, et d'où jaillissent les troupes que vous enverrez au turbin. L'objectif est de faire traverser vos troupes, chargées de protéger les cloches sacrées et leurs porteurs, tout en éliminant la menace adverse et en perçant ses défenses afin de traverser la porte.

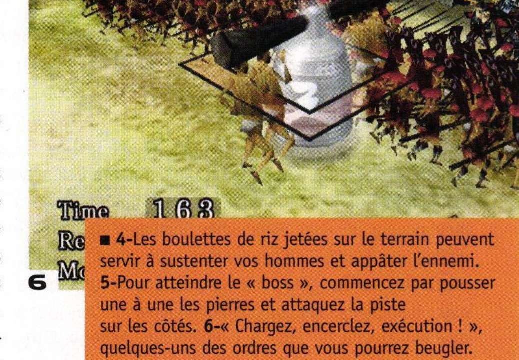
QUAND LE FLIPPER RENCONTRE SUN-TZU, ÇA FAIT DES ÉTINCELLES !

ARGH

Tout ça vous semble simple ? Ajoutez-y des obstacles dont la solution se trouve sur le terrain (ramasser une clé pour ouvrir une porte, assembler les pièces d'une vanne pour couper un cours d'eau qui autrement entraîne vos troupes en enfer, etc.), le recours à la croix numérique pour les sélectionner, au stick analogique pour « tilter » le flipper, et au micro (fourni gracieusement ainsi que son support manette) pour donner des ordres tactiques, hélas pas toujours très bien reconnus dans la V.F. (va falloir méchamment articuler...). Ajoutez-y un mode Campagne où vous ne conserverez que les troupes que vous aurez pu sauver, et vous tenez là un jeu très ardu. Mieux vaut être prévenu : à challenge presque insurmontable, satisfaction exponentielle, mais au prix de bien des tourments. Le jeu, en ne laissant aucun répit, peut ainsi faire oublier une réalisation qui accuse dix ans de retard.

#Dirk

■ Avant de pouvoir se défouler sur le terrain, il faudra souvent faire un ménage approfondi.



6

■ **4-**Les boulettes de riz jetées sur le terrain peuvent servir à sustenter vos hommes et appâter l'ennemi. **5-**Pour atteindre le « boss », commencez par pousser une à une les pierres et attaquez la piste sur les côtés. **6-**« Chargez, encerclez, exécution ! », quelques-uns des ordres que vous pourrez beugler.

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

Concept original.
Multi-tâches.
Très dur !

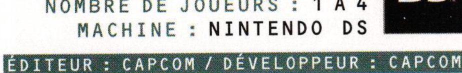
Tellement de commandes...
... si peu de temps.
Trop dur ?

EN RÉSUMÉ S'il est somme toute assez difficile de faire la part entre la « saine difficulté » et les problèmes de jouabilité liés à la profusion des commandes et des informations à l'écran, le résultat est tellement original et créatif qu'il intime le respect. Un peu bâclé sur les bords, *Odama* n'en est pas moins un challenge de taille qui retiendra l'attention des hardcore gamers les plus endurcis.

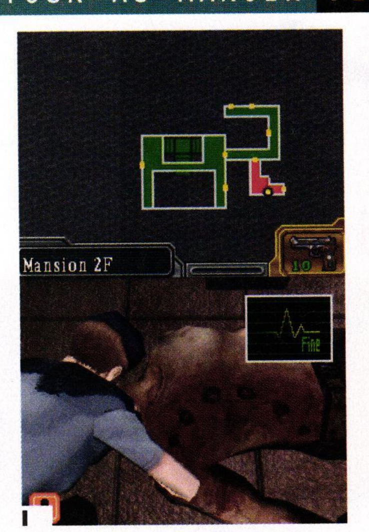
7/10

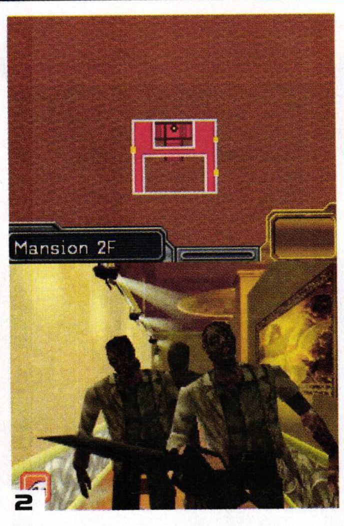


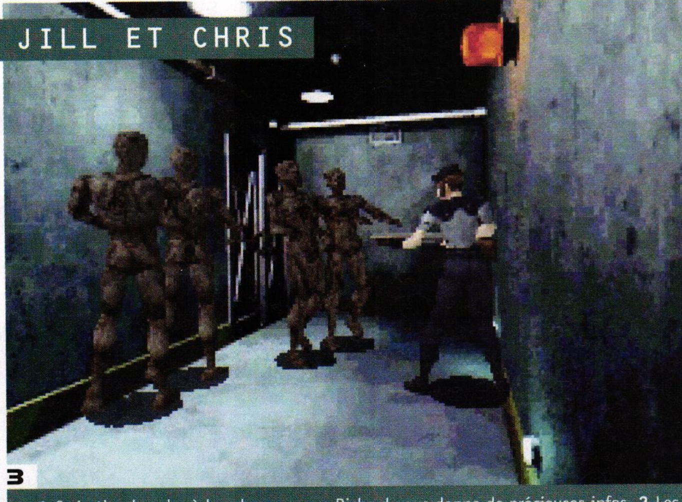
GENRE : SURVIVAL-HORROR
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : NINTENDO DS



RETOUR AU MANOIR DIX ANS APRÈS POUR JILL ET CHRIS







■ 1-Opération bouche-à-bouche pour que Richard vous donne de précieuses infos. 2-Les séquences à la première personne sont aléatoires et n'exigent que des tapotements sur l'écran tactile. 3-L'aventure de Jill correspond au niveau de difficulté normale.

RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE

HORREUR NOSTALGIQUE

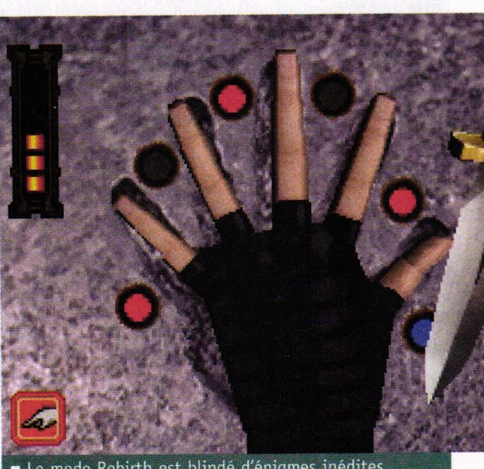
UNE BÂTISSE REMPLIE DE MONSTRES, DEUX SURVIVANTS D'UNE TROUPE D'ÉLITE… SURSAUTEREZ-VOUS À NOUVEAU ?

1996. La PlayStation est secouée par un jeu Capcom qui redéfinit la notion de peur dans les jeux vidéo et devient le porte-drapeau du survival-horror. Dix ans plus tard, que reste-t-il de cette gloire ? Des frayeurs, certes, mais aussi une introduction cheap même pas digne d'Uwe Boll, des dialogues aux intonations risibles, une maniabilité grossière couplée à des angles de vue imposés et pas toujours de bon aloi. Bref, la nostalgie nous laisse plongés dans de bons souvenirs qu'il ne faudrait peut-être pas remuer. Ce qu'on pardonnait à l'époque, on aurait bien du mal à l'envisager aujourd'hui, les critères de qualité ont évolué. Ce n'est pas l'avis de l'éditeur nippon qui profite de la popularité de la DS pour embrayer sur une version en tout point identique à l'original.

MINI-CHOCOTTES

Est-ce pour autant que les aventures de Chris et Jill, perdus dans ce satané manoir infesté de zombies nourris au bon jus de T-Virus, vont vous faire bondir de votre siège ? Difficile à concevoir que de telles sensations puissent éclater grâce aux deux écrans de la console portable de Nintendo. La réalisation et l'ambiance sonore ont pris un coup de vieux plutôt important et la lisibilité sur un écran à cristaux liquides ne s'avère pas optimale, surtout avec ce système de caméras fixes. Le jeu demeure toutefois toujours aussi intéressant, très bien équilibré entre aventure et action. Si le mode Classique n'apporte rien, l'option Rebirth permet d'apprécier les fonctionnalités tactiles ainsi que l'usage du micro dans *Resident Evil*. Quelques énigmes supplémentaires, des combats au couteau à la première personne qui s'improvisent en entrant dans une pièce ou encore une séance de bouche-à-bouche… Pas folichon mais rafraîchissant. Un mode multijoueur s'est inséré dans la cartouche. Bien pensé, il propose à quatre survivants maximum de s'affronter ou de coopérer pour atteindre la sortie d'une des trois maps proposées. Un ajout notable, mais qui ne justifie pas la redécouverte de cette conversion après le passage de *Resident Evil 4*…

#Plume



■ Le mode Rebirth est blindé d'énigmes inédites et de coffres à ouvrir via de redoutables puzzles.



■ Les habitants sont très câlins, mais leurs suçons font mal. Surveillez la couleur de l'écran supérieur.

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

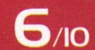
PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

☺ **Bonne exploitation de la DS. Le multijoueur. Conversion parfaite…**

☹ **… mais le jeu a vieilli. Maniabilité rigide. Problèmes de lisibilité.**

EN RÉSUMÉ Y a-t-il des raisons suffisantes pour se procurer ce nouveau remix ? Dans un sens, oui. La conversion demeure parfaite, les nouveautés, pas forcément très efficaces, ont le mérite de rafraîchir un jeu archi-connu. Néanmoins, tous les défauts sur lesquels on ne rechignait pas à l'époque sautent aujourd'hui aux yeux comme la maniabilité ou certaines vues peu pratiques. La nostalgie a ses limites.



GENRE : FPS TACTIQUE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : XBOX



ÉDITEUR : UBISOFT / DÉVELOPPEUR : UBISOFT

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

EXERCICE DE STYLE

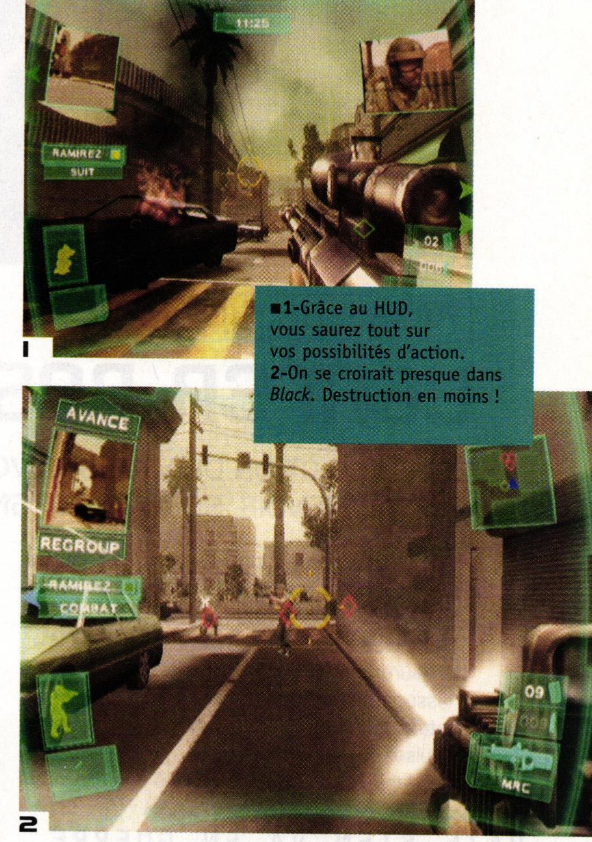
NOUVELLE MISSION DE SAUVETAGE POUR LES GHOST QUI, À L'INSTAR D'UN CERTAIN SNAKE (ET PAS CELUI DE *MGS*), S'EN VONT SAUVER LA PEAU DE V.I.P. PRÉSIDENTIELS.

Le FPS tactique, une institution à l'adresse des hardcore gamers. De ceux qui acceptent de recommencer plusieurs fois la même map pour échouer à deux doigts de la fin, une belle balle plantée dans le crâne. Pour malades du pad donc. Exit *Rainbow Six*, « arcadisé » à en devenir ridicule, *Ghost Recon: Advanced Warfighter* débarque. Avec ses Ghost surarmés et suffisamment de finesse tactique pour se décrasser les synapses. Las, parce que *Ghost Recon: Advanced Warfighter* a, lui aussi, succombé aux sirènes du saint merchandising. Mais, contrairement à l'autre série estampillée *Tom Clancy*, *GRAW* – hurlement primal – concilie attentes du grand public et espoirs de fins connaisseurs – enfin presque ! De la belle œuvre, dans le genre grand écart facial.

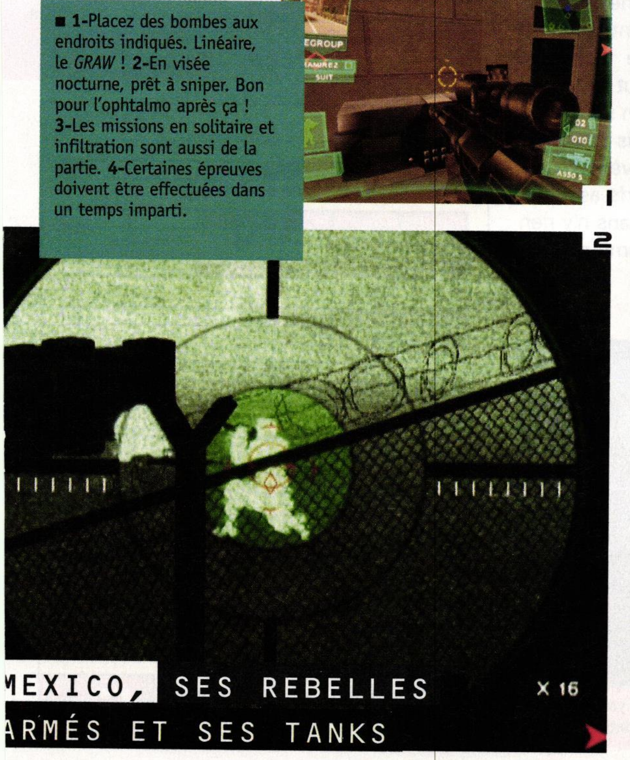
BONJOUR LES ADDUCTEURS !

Esthétiquement, la claque se mesure en « whaoooou » et autres onomatopées appropriées. Mexico et ses alentours brûlent les iris, filent des coups de soleil. Des suées sur les paluches aussi, puisqu'on défouraille très rapidement. Pour ne plus s'arrêter. Vue à la première personne, contrairement à la version 360, on balaie les rues absolument désertes de la cité – Mexico, un no man's land ? – à la recherche de victimes potentielles. Intellos, barbus, les Mexicains savent se planquer, mais aussi sortir le haut de la caboche qu'on la leur explose. Bien dressés et capables de rendre les politesses d'usage dans tout FPS. Et la tactique ? Légère, très légère. Un coéquipier pour tendre des embuscades, des alliés héliportés pour flinguer du ciel, des équipes secondaires auxquelles donner des ordres. Le tout dirigé par une interface claire et simple. Ergonomique. Mais les stratèges en herbe fulmineront un peu, crieront la traîtrise devant tant de scripts. Alors, pour retrouver l'essence même du genre, il leur faudra se tourner vers le multijoueur où, en coop ou en confrontation, ils s'essayeront à la campagne ou à des missions éclairs. Version allégée de celle sévissant sur 360 : moins de contenu, de possibilités, *Ghost Recon: Advanced Warfighter* suscite tout de même l'intérêt.

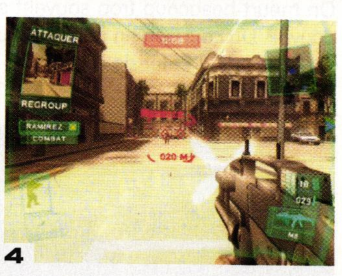
#Raphaël



■ **1-**Grâce au HUD, vous saurez tout sur vos possibilités d'action. **2-**On se croirait presque dans *Black*. Destruction en moins !

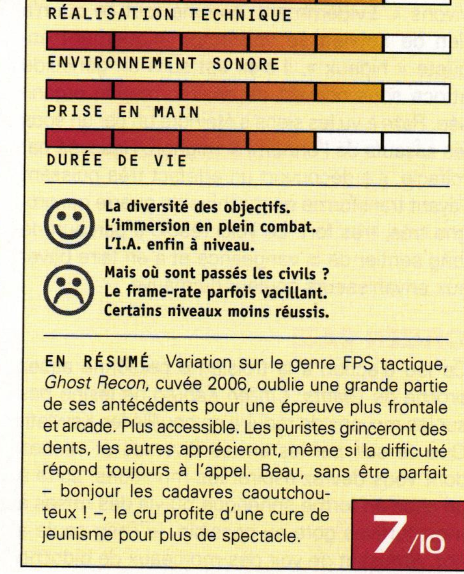








■ **1-**Placez des bombes aux endroits indiqués. Linéaire, le *GRAW* ! **2-**En visée nocturne, prêt à sniper. Bon pour l'ophtalmo après ça ! **3-**Les missions en solitaire et infiltration sont aussi de la partie. **4-**Certaines épreuves doivent être effectuées dans un temps imparti.



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

La diversité des objectifs.
L'immersion en plein combat.
L'I.A. enfin à niveau.

Mais où sont passés les civils ?
Le frame-rate parfois vacillant.
Certains niveaux moins réussis.

EN RÉSUMÉ Variation sur le genre FPS tactique, *Ghost Recon*, cuvée 2006, oublie une grande partie de ses antécédents pour une épreuve plus frontale et arcade. Plus accessible. Les puristes grinceront des dents, les autres apprécieront, même si la difficulté répond toujours à l'appel. Beau, sans être parfait – bonjour les cadavres caoutchouteux ! –, le cru profite d'une cure de jeunisme pour plus de spectacle.

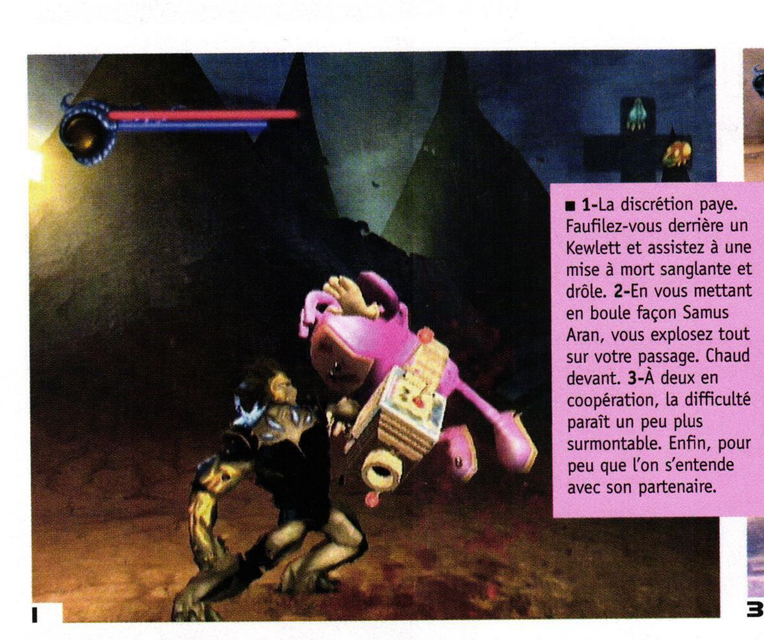
7/10



TEST

GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 10
MACHINE : XBOX

ÉDITEUR : MAJESCO SALES / DÉVELOPPEUR : ARTECH STUDIOS











■ **1-**La discrétion paye. Faufilez-vous derrière un Kewlett et assistez à une mise à mort sanglante et drôle. **2-**En vous mettant en boule façon Samus Aran, vous explosez tout sur votre passage. Chaud devant. **3-**À deux en coopération, la difficulté paraît un peu plus surmontable. Enfin, pour peu que l'on s'entende avec son partenaire.

RAZE'S HELL

L'ENFER ROSE BONBON

LE JEU D'ACTION DE MAJESCO VOUS MET FACE AU MAL : CHEVALIER NOIR, SORCIER BORGNE ? NON, LE MAL EST MIGNON.

Un méchant, c'est très con. Ça croit toujours que les gentils sont méchants. Les Kewlett, derrière leurs allures de Teletubbies et leurs prétentions pacifiques, n'en demeurent pas moins de vils assassins. Le message de leur princesse a été clair : « transmettez la bonne parole aux autres peuples, détruisez ce qui est laid, que le monde entier bascule dans la société idéale dans laquelle nous vivons ». Évidemment, comme tout ce qui n'a rien de Kewlett se voit automatiquement étiqueté « hideux », il s'en est suivi un génocide atroce sous couvert de désinformation organisée. Raze a vu les siens s'éteindre un par un sous les assauts de l'ennemi si mignon. Rescapé par miracle, il a découvert un artefact très puissant l'ayant transformé en machine de guerre qui grogne très, très fort. Le voici résolu à parcourir le long sentier de la vengeance et à en faire baver aux envahisseurs couleur guimauve.

RAZE S'EN VA EN GUERRE CONTRE LE BEAU ET LE JOYEUX

CITIZEN RAZE

Ce jeu d'action à la troisième personne assez proche de *Giants: Citizen Kabuto* ne lésine pas sur les moyens de réduire en bouillie les Kewlett. Que ce soit par les armes diverses et variées dont vous devrez aspirer les munitions, suite à un choc en forme sphérique ou via des mises à mort furtives gore au possible, le sang coule à flot. Amusant de voir des morceaux de bidoche (dont vous vous nourrissez pour reprendre des forces) voler dans tous les sens alors qu'une seconde auparavant c'était un clone de Bisounours. L'amusement ne dure qu'un temps. Parce que *Raze's Hell* ne s'illustre ni par sa beauté ni par un gameplay riche et encore moins par l'intelligence artificielle pleine de finesse. Tout n'est que vide et déjà-vu. Même les mini-jeux ou les modes en ligne ne présentent guère d'originalité. La difficulté tellement écrasante a tout ce qu'il faut pour vous faire cauchemarder. Qu'un shoot soit oppressant, très bien, mais quand les vagues d'assaillants se révèlent aussi rapidement ingérables, crise de nerfs assurée. On meurt beaucoup trop souvent sans n'y rien pouvoir. Du coup, on en perd son humour. C'est sûrement ça, l'Enfer de Raze.

Plume



■ Preuve que vos ennemis sont gentils, ils vous assomment parfois à coups de billes de peinture.



■ **4-**Parmi les mini-jeux, on trouve un golf plutôt ardu. Vous devez pousser la balle avec vos armes. **5-**Ne croyez pas que les pouvoirs spéciaux ponctuels vous rendent plus résistants. C'est surtout pour faire joli. **6-**On pense que ça aide d'avoir des alliés durant l'aventure. Si seulement ils étaient moins bêtes...

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

☺ **L'humour caustique. Ah si vous voulez de l'action... Online à 10.**

☹ **Rien d'original. Tellement répétitif. Difficulté outrancière.**

EN RÉSUMÉ Au cas où vous appréciez les jeux d'action bourrins et dénués de surprises, avec des tripotées d'ennemis qui débarquent de n'importe où, ou que depuis votre plus tendre enfance vous n'avez jamais eu l'occasion de réduire votre lapin en peluche en bouillie, ce jeu s'adresse à vous. Pour les autres, ne gaspillez pas vos deniers dans cette production beaucoup trop mal réglée pour être honnête. Un petit gâchis.

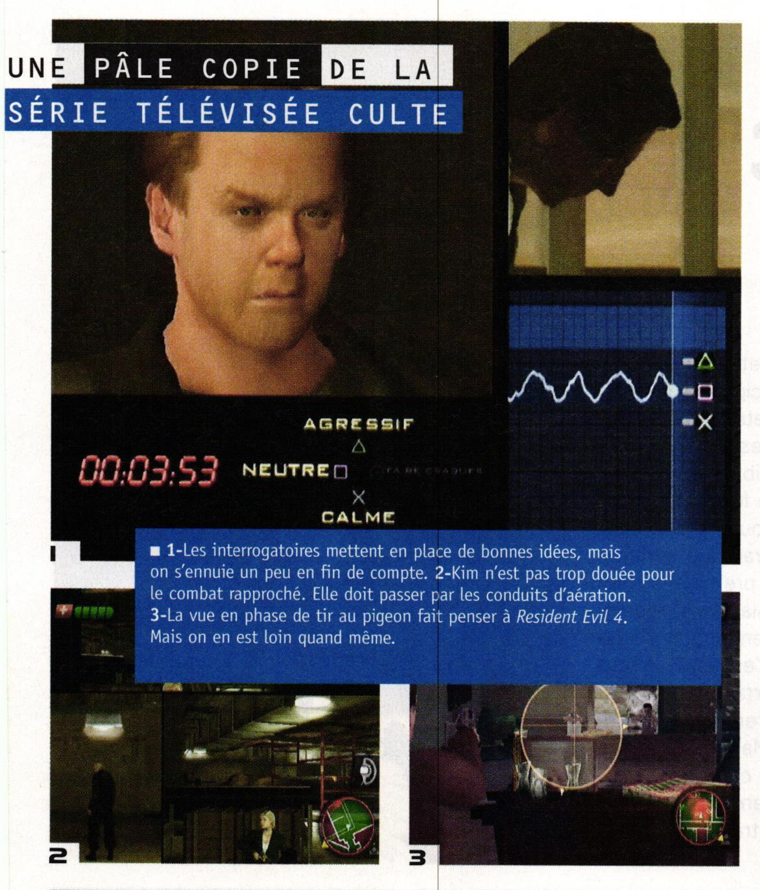
5/10

GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2

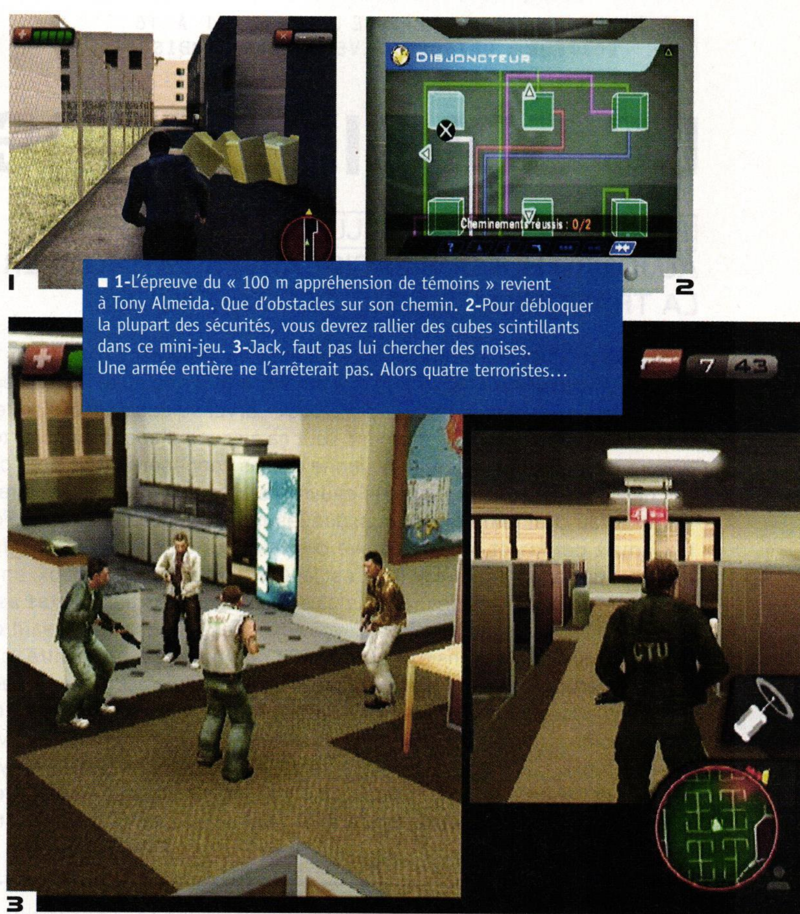


ÉDITEUR : SONY C.E.E. / DÉVELOPPEUR : CAMBRIDGE STUDIO

UNE PÂLE COPIE DE LA SÉRIE TÉLÉVISÉE CULTE



■ 1-Les interrogatoires mettent en place de bonnes idées, mais on s'ennuie un peu en fin de compte. 2-Kim n'est pas trop douée pour le combat rapproché. Elle doit passer par les conduits d'aération. 3-La vue en phase de tir au pigeon fait penser à *Resident Evil 4*. Mais on en est loin quand même.



■ 1-L'épreuve du « 100 m appréhension de témoins » revient à Tony Almeida. Que d'obstacles sur son chemin. 2-Pour débloquer la plupart des sécurités, vous devrez rallier des cubes scintillants dans ce mini-jeu. 3-Jack, faut pas lui chercher des noises. Une armée entière ne l'arrêterait pas. Alors quatre terroristes...

24 HEURES CHRONO : LE JEU

UNE SALE JOURNÉE

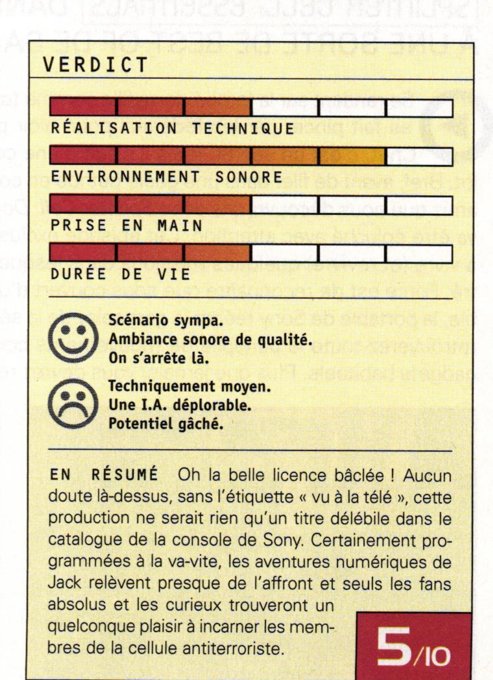
CE TEST SE DÉROULE ENTRE UNE HEURE ET... BON, BREF, JACK BAUER VA ENCORE VIVRE UNE JOURNÉE QUI SERA À AJOUTER AUX PLUS MAUVAISES DE SA VIE, ET ÇA SE PASSE SUR PS2.

Quand une menace terroriste pèse, on appelle Jack Bauer. On sait que ce sera réglé en une journée tout pile. Vous ne connaissez pas Jack ? Cet agent de la cellule antiterroriste de Los Angeles incarné par Kiefer Sutherland est le héros persévérant, efficace et prêt à tout de la série américaine *24*. Un succès basé sur le principe qu'une saison compte vingt-quatre épisodes d'une heure relatant en temps réel la vie de Jack face à des événements pas cool. Pour son arrivée sur console, l'homme du président et les autres personnages que vous pourrez incarner échouent dans un scénario inédit qui s'intercale entre les saisons 2 et 3. Ainsi, des interrogations planant sur l'intégration de « Kim-la-cruche-tellement-sexy » au bureau de papa ou la santé de David Palmer vont trouver des réponses dans ce jeu aux multiples gameplays.

BIP-BIP-BIP-BIP

Les plumes de la Fox se sont donc penchées sur l'écriture de cette adaptation vidéoludique avec beaucoup de sérieux, et force est de reconnaître que même si l'ensemble se révèle moins audacieux, moins choquant que ce à quoi nous a habitués Jack, les multiples rebondissements et la mise en scène « split screen » fonctionnent efficacement. Ce sont d'ailleurs, avec l'ambiance (assurée par la magistrale bande-son de la série et les doubleurs attitrés de la V.F.), les seuls éléments qui semblent soignés. La réalisation laisse apparaître quelques modélisations bien approximatives (Elisha Cuthbert devrait porter plainte), des animations raides et des décors fadasses. Quant au gameplay... Les nombreuses phases d'action, dénuées d'originalité et d'intensité, sont dévastées par une caméra infecte et des ennemis aux réactions incompréhensibles. En voiture, vous aurez l'impression de piloter avec le frein à main enclenché. Demeurent ensuite quelques puzzles passables et des interrogatoires assez bien pensés, où il est question de gérer le stress du suspect, mais pas assez percutants. Une dizaine d'heures tout au plus pour se rendre compte que sur PS2, Jack passe une journée abominable, dans tous les sens du terme.

Plume



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

Scénario sympa.
Ambiance sonore de qualité.
On s'arrête là.

Techniquement moyen.
Une I.A. déplorable.
Potentiel gâché.

EN RÉSUMÉ Oh la belle licence bâclée ! Aucun doute là-dessus, sans l'étiquette « vu à la télé », cette production ne serait rien qu'un titre délébile dans le catalogue de la console de Sony. Certainement programmées à la va-vite, les aventures numériques de Jack relèvent presque de l'affront et seuls les fans absolus et les curieux trouveront un quelconque plaisir à incarner les membres de la cellule antiterroriste.

5/10





GENRE : FPS NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 16
ÉDITEUR : UBISOFT DÉVELOPPEUR : UBISOFT
MACHINE : XBOX

LE SOLEIL DONNE

7/10

FAR CRY INSTINCTS: EVOLUTION CE N'EST PAS AUJOURD'HUI QUE JACK CARVER VA TROUVER LA TRANQUILLITÉ SOUS LES TROPIQUES.

Six mois et des brouettes se sont écoulés entre *Far Cry Instincts* et son *Evolution*. Difficile de ne pas s'interroger sur l'intérêt d'une suite aussi précipitée sur Xbox. Ah, les licences à rentabiliser... Jack Carver va donc encore se retrouver au mauvais endroit et au mauvais moment, tout ça à cause d'une femme certes attirante mais encore plus menteuse que la moyenne de ses congénères. Pris pour cible par des pirates dans des îles du Pacifique, le pauvre hère va employer la manière forte et remonter jusqu'au chef, un type qui possède les mêmes pouvoirs que lui. Pouvoirs que Jack n'a jamais perdus et qu'on retrouve dès le début de ce FPS : vue infrarouge, attaque animale, déplacement rapide, tout est là. Les gigantesques niveaux, en premier lieu des îles paradisiaques puis des régions plus montagneuses aux teintes asiatiques, requièrent davantage que vous maîtrisiez vos capacités, notamment le saut en longueur « de la muerte ». Si vous pensiez en découvrir de nouvelles, par contre, c'est râpé. À part un saut vertical amélioré accompagné d'un droit de s'accrocher à certaines parois et quelques armes supplémentaires, l'évolution se révèle un poil limitée, rendant cette itération moins intéressante pour les possesseurs de *Far Cry Instincts*. Malgré une durée de vie un peu courte et un manque flagrant d'innovations majeures (y compris le multijoueur et l'éditeur de maps), vous pourriez bien succomber à cette aventure, meilleure que l'*Instincts* originel (intelligence artificielle améliorée et prix très attractif - 30 €).

Plume





GENRE : ACTION/INFILTRATION NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
ÉDITEUR : UBISOFT DÉVELOPPEUR : UBISOFT
MACHINE : PSP

7/10

QUAND J'ÉTAIS FISHER...

SPLINTER CELL: ESSENTIALS DANS CET ÉPISODE INÉDIT, SAM FISHER NOUS CONVIE TOUS À UNE SORTE DE BEST OF DE SA VIE D'AGENT SECRET.

Se rendant sur la tombe de sa fille comme tous les ans, Sam Fisher se fait pincer par les fédéraux pour avoir pactisé avec le diable. Chut, c'est un secret, mais il s'agit d'une couverture pour le boulot. Bref, avant de filer dans une geôle putride en compagnie de nouveaux amis que nous découvrirons dans *Splinter Cell: Double Agent*, son passé va être épluché avec attention. Cet épisode exclusif à la PSP nous invite à vivre (et revivre) quelques missions dans lesquelles l'agent s'est illustré. Force est de reconnaître que sous couvert d'une réalisation honorable, la portable de Sony réécrit le gameplay de la série avec véracité. Vous retrouverez toute la panoplie de mouvements connue et la plupart des gadgets habituels. Plus que jamais, vous devrez réprimer toute envie de charger sous peine d'éveiller les soupçons de vos ennemis d'un jour. En effet, le système de caméra manuel assez lourd et la toute nouvelle jauge de bruits forcent à la patience et pourront être assimilés à une contrainte ou au contraire un moyen de limiter les fonceurs. Il vous sera imposé d'avancer à tâtons pour recadrer sans cesse, trouver la zone d'ombre idéale et surprendre un garde sans avoir à sortir un calibre. Même si l'I.A. reste peu réactive, le temps de dégainer une fois débusqué, vous serez déjà mort, à cause d'un passage tardif à une vue par-dessus l'épaule. Assez court et parfois frustrant, cette aventure portable n'en est pas moins un bon apéritif avant le retour promis sur les autres supports.

Plume







GENRE : FPS
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX





ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS / DÉVELOPPEUR : CRITERION STUDIOS

BLACK

LET THE FUN SHINE

CRITERION NOUS AVAIT HABITUÉS À DU LOURD. MAIS AVEC *BLACK*, POUR LA PREMIÈRE FOIS DEPUIS DES ANNÉES, LE STUDIO BRITANNIQUE TRÉBUCHE...

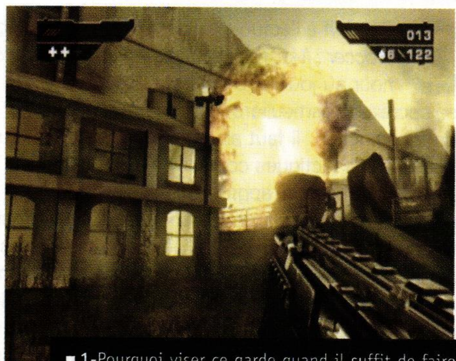
Avec la série *Burnout*, Criterion avait su nous montrer qu'on pouvait à la fois faire des jeux fun, beaux à mourir et longs à terminer. Alors forcément, quand ils ont présenté *Black* en clamant qu'il serait aux FPS ce que *Burnout* a été aux jeux de course, on s'est tout de suite emballé. Forcément, les premières images promettaient déjà une réalisation à la hauteur, et de ce côté-là, on ne nous a pas menti. Que ce soit sur PS2 ou Xbox, c'est hallucinant : les deux bécanes crachent leurs tripes pour nous afficher des décors monstrueux et des effets spéciaux de folie, le tout sans ramer. Une prouesse technique que seules les consoles next gen peuvent vous offrir. La mise en scène joue aussi beaucoup dans cette claque visuelle permanente : les développeurs n'ont pas fait dans la finesse avec de nombreux éléments du décor destructibles, des explosions toutes les minutes, des débris dans tous les sens, de la fumée... Un carnage total en cohérence avec le gameplay très nerveux.

BAIN DE SANG

Car s'il faut parfois avancer prudemment, le côté infiltration reste très en retrait au profit d'une action effrénée et frénétique. Ici, on ne compte pas vraiment les munitions distribuées généreusement pour tirer dans le tas et laisser un maximum de cadavres sur le sol. C'est basique, c'est simple, on peut même s'indigner d'une intelligence artificielle au ras des pâquerettes... et pourtant, ça marche. Pris par l'ambiance, on se surprend à serrer les dents et prendre son pied à évoluer dans les missions linéaires et reliées par un scénario dont on oublie très vite la teneur. Pour ces raisons, on peut détester *Black*... ou bien tout simplement l'adorer en le prenant comme un excellent trip. Seulement voilà, le voyage est de bien courte durée puisqu'on en voit le bout en six à huit heures, et hélas, aucun mode multijoueur ne permet de rallonger la sauce. Alors forcément, difficile de vous conseiller d'y investir 60 euros, d'où la note, malgré tout indulgente face à une durée de vie aussi ridicule. Pour être plus clair : attendez de le trouver en occasion, vous le savourerez bien plus en l'ayant payé moins cher...

#Jérôme

Note : Les images qui illustrent cette page proviennent de la version Xbox.

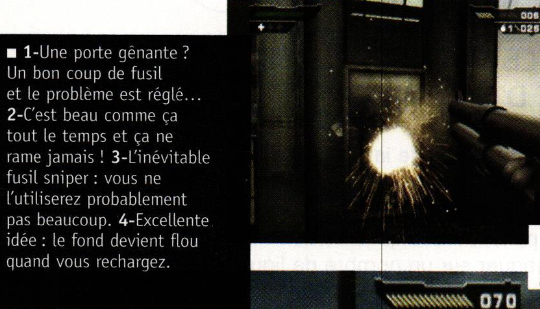


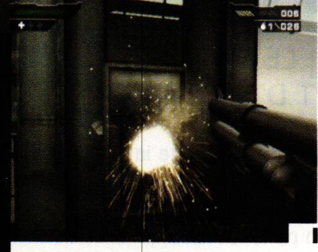
1



2

■ 1-Pourquoi viser ce garde quand il suffit de faire péter cette citerne ! 2-La traversée de ce pont est un moment très éprouvant pour les nerfs.





1

3

2

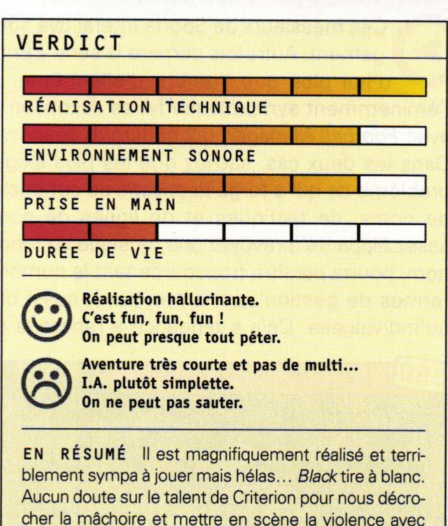




4

■ 1-Une porte gênante ? Un bon coup de fusil et le problème est réglé... 2-C'est beau comme ça tout le temps et ça ne rame jamais ! 3-L'inévitable fusil sniper : vous ne l'utiliserez probablement pas beaucoup. 4-Excellente idée : le fond devient flou quand vous rechargez.

C'EST SUPER BEAU, SUPER FUN... ET SUPER COURT !



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

Réalisation hallucinante.
C'est fun, fun, fun !
On peut presque tout péter.

Aventure très courte et pas de multi...
I.A. plutôt simplette.
On ne peut pas sauter.

EN RÉSUMÉ Il est magnifiquement réalisé et terriblement sympa à jouer mais hélas... *Black* tire à blanc. Aucun doute sur le talent de Criterion pour nous décrocher la mâchoire et mettre en scène la violence avec une efficacité rarement égalée, mais côté générosité, il y a quelque chose à revoir. L'aventure assez courte serait suffisante si le mode multi n'avait pas joué les déserteurs. Un bon trip à essayer une fois... en occase !

6/10





GENRE : MANAGEMENT NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
ÉDITEUR : KONAMI DÉVELOPPEUR : KONAMI
MACHINE : PLAYSTATION 2

NOUVELLE CARRIÈRE

7/10

PRO EVOLUTION SOCCER: MANAGEMENT APRÈS PLUSIEURS REPORTS, L'ADAPTATION EUROPÉENNE DE *WINNING ELEVEN: TACTICS* DÉBARQUE ENFIN.





Spin-off à l'actuel et indétrônable ballon d'or de la simulation de football, *Pro Evolution Soccer : Management* vous glisse dans le complet (ou le jogging, c'est selon) d'un entraîneur au jour le jour. Après avoir défini son physique, sa nationalité, choisi son staff et sa secrétaire particulière, le coach va commencer à bosser pour atteindre les objectifs avoués de sa sélection. Il faut alors suivre le calendrier, surveiller les blessures, adapter son entraînement, les tactiques collectives et individuelles, à l'adversaire du jour, et recruter juste. Très japonais dans son approche, ce titre a encore du chemin à parcourir pour satisfaire les Occidentaux mordus de statistiques, dont la principale préoccupation reste de savoir s'ils peuvent tout gérer et dégoter les perles rares pour les revendre à des prix avantageux. Seulement six ligues (France, Italie, Hollande, Espagne, Allemagne et Pays-Bas) dont trois licenciées, une base de données moins conséquente et un certain manque de profondeur, de complexité, ne permettent évidemment pas de faire le poids face au mastodonte du genre, *Football Manager*. Subsiste néanmoins un côté plus humain, puisque vous voyez physiquement vos joueurs et vos associés, tandis que les rencontres se déroulent via le moteur graphique de *PES*. On est loin de l'austérité des milliards de chiffres et des pastilles qui se baladent sur un terrain vu du dessus. Une voie à creuser, il s'agit certainement du premier d'une longue série. Disponible à 30 €, *PES: Management* mérite que l'on y prête attention.

#Plume






GENRE : MANAGEMENT NOMBRE DE JOUEURS : 1
ÉDITEUR : SEGA DÉVELOPPEUR : SPORTS INTERACTIVE
MACHINES : XBOX 360 ET PSP

8/10

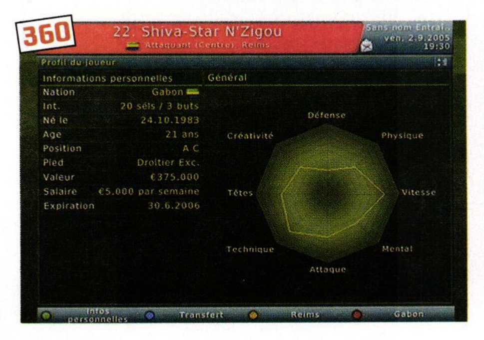
COACHING GAGNANT

MEGA STAR Joypad

FOOTBALL MANAGER 2006 | FOOTBALL MANAGER HANDHELD LE MEILLEUR JEU DE GESTION D'UN CLUB DE FOOTBALL EST SUR CONSOLE, NON EXEMPT D'ERREURS DE JEUNESSE.

Ces messieurs de Sports Interactive sont des orfèvres du management. Autrefois derrière la série *L'Entraîneur*, qui n'est aujourd'hui plus que l'ombre d'elle-même, l'équipe emmenée par l'éminemment sympathique Miles Jacobson a conquis le marché PC avec *Football Manager*, qui débarque désormais sur Xbox 360 et PSP. Dans les deux cas, sachez que les plus exigeants retrouveront sans problème ce qui a forgé le succès de cet enchevêtrement de chiffres, de noms, de tactiques et de lignes de commentaires. L'interface, assez flippante (prévoyez une musique de fond) et d'une austérité sans nom, pourra paraître trop lourde tant le nombre d'actions possibles en termes de gestion se montre élevé, aussi bien à l'échelle collective qu'individuelle. Cela a tendance à rendre la prise en main complexe sur Xbox 360, a contrario de la PSP. Il faut dire que celle-ci a été simplifiée au maximum pour ne pas souffrir des temps de chargement longuets présents sur la console de salon (ça calcule là-dedans). La mouture next gen possède une base de données largement plus étoffée, permet de pratiquer sur un nombre de ligues plus important et nous laisse entrevoir les actions chaudes des matchs par une représentation sommaire mais explicite, chose à laquelle la portable de Sony ne pouvait souscrire. Dans les deux cas, par rapport aux plates-formes respectives, c'est le top. Seule déception à laquelle nous étions préparés, aucun mode multijoueur pour recréer des duels Mourinho-Wenger. Qu'à cela ne tienne, ce sera pour l'année prochaine.

#Plume







GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8
MACHINE : XBOX 360



THE OUTFIT

UN PONT TROP LOIN ?

QUAND UN JEU ORIENTÉ MULTI S'ATTAQUE AU SOLO, LE TERRAIN EST EN GÉNÉRAL MINÉ ET LA BÉRÉZINA AU BOUT DU CHEMIN. ALORS, *THE OUTFIT*, BURNÉ OU RÉFORMÉ ?

Il y a quelques années, un titre comme *Counter-Strike* pouvait se contenter de la toute-puissance de son gameplay pour attirer des milliers de joueurs sur les serveurs du monde entier, que ce soit sur PC ou même sur la vilaine version Xbox. Depuis, de l'eau a coulé sous le pont de la rivière Kwaï et n'importe quel jeu multijoueur se doit de proposer une partie solo un minimum élaborée, ne serait-ce que pour servir d'entraînement aux futurs vétérans du réseau. Souvent minimale (quelques bots neuneus, aucun scénario), parfois plus intéressante comme dans ce *The Outfit*. Trois gros bras bardés d'armes qui donnent la chasse à de vilains nazis dans une campagne qui fait découvrir du pays tout en divertissant grâce à de belles cinématiques, c'est tout de même plus sexy que ce qu'on voit d'habitude.

DURE RÉALITÉ

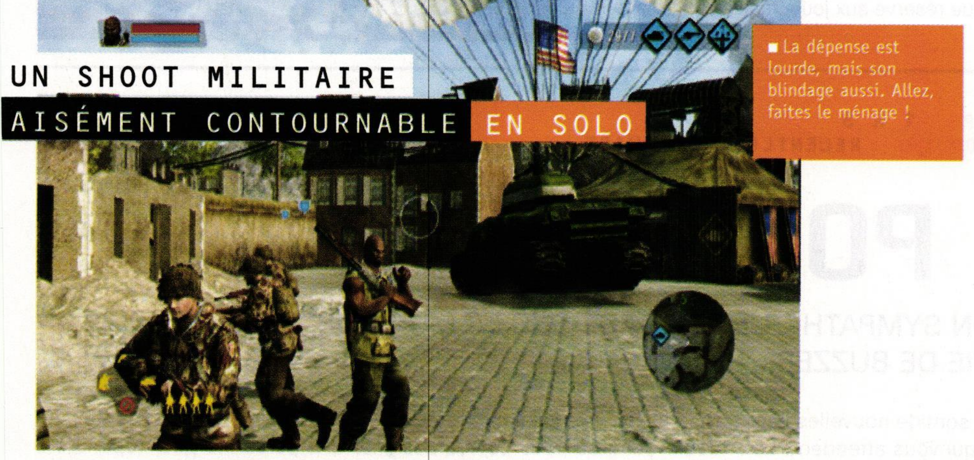
Malheureusement, même si l'on suit sans trop de déplaisir les aventures musclées de nos trois G.I., le fond de jeu reste relativement simple et l'I.A. ennemie, aussi agressive soit-elle, ne remplace pas les vrais joueurs du Live. Résultat, on s'ennuie un peu et l'intérêt en pâtit forcément. D'autant que le système de jeu n'a rien de très exceptionnel, malgré ce menu plutôt pratique qui permet de se faire parachuter des unités et des véhicules en moins de deux. Besoin de chair à canon ou d'un tank pour nettoyer un avant-poste allemand ? Une légère dépense (chaque frag ou objectif accompli rapporte de l'argent) et le tout est livré sans délai ! Malin, mais ça n'empêche pas le jeu de respecter le schéma « domination progressive de toute la map en capturant, un par un, tous les points stratégiques possibles ». Un programme honorable mais qui n'est vraiment marrant qu'à huit sur le Live. Techniquement, le jeu de Relic fait encore partie de la première génération de jeux 360. En gros, c'est joli mais la mâchoire du joueur reste en place. En somme, si vous ne jouez pas en ligne, *The Outfit* n'en montre pas assez pour vous convaincre de lâcher le prix fort.

#Ed



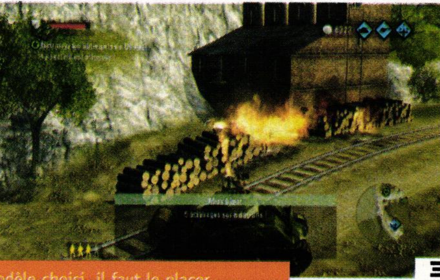
■ Vous devez capturer des bâtiments pour commander certaines unités.

UN SHOOT MILITAIRE AISÉMENT CONTOURNABLE EN SOLO

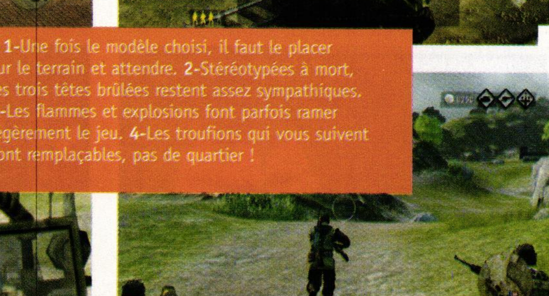


■ La dépense est lourde, mais son blindage aussi. Allez, faites le ménage !

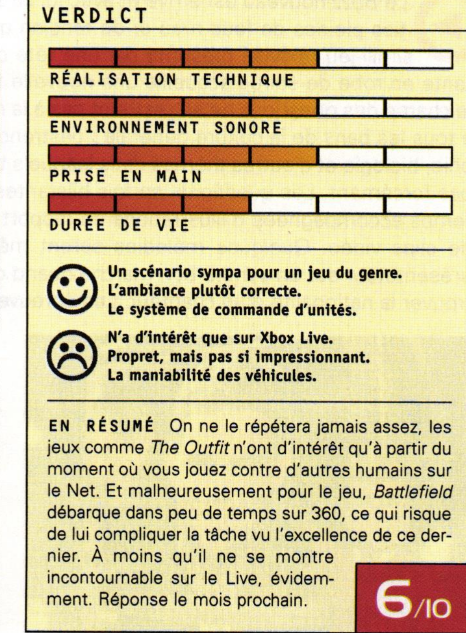
1


3


2


4


■ 1-Une fois le modèle choisi, il faut le placer sur le terrain et attendre. 2-Stéréotypées à mort, les trois têtes brûlées restent assez sympathiques. 3-Les flammes et explosions font parfois ramer légèrement le jeu. 4-Les troufions qui vous suivent sont remplaçables, pas de quartier !



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

Un scénario sympa pour un jeu du genre.
L'ambiance plutôt correcte.
Le système de commande d'unités.

N'a d'intérêt que sur Xbox Live.
Propret, mais pas si impressionnant.
La maniabilité des véhicules.

EN RÉSUMÉ On ne le répétera jamais assez, les jeux comme *The Outfit* n'ont d'intérêt qu'à partir du moment où vous jouez contre d'autres humains sur le Net. Et malheureusement pour le jeu, *Battlefield* débarque dans peu de temps sur 360, ce qui risque de lui compliquer la tâche vu l'excellence de ce dernier. À moins qu'il ne se montre incontournable sur le Live, évidemment. Réponse le mois prochain.

6/10



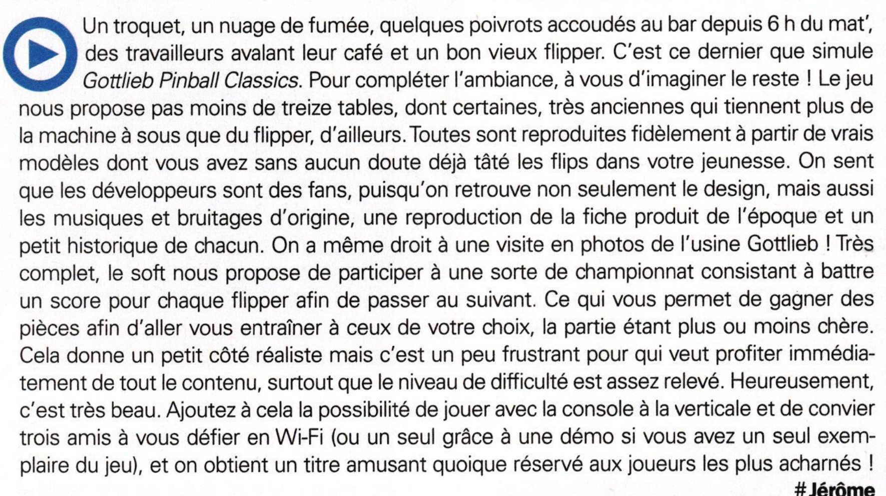


GENRE : FLIPPER NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
ÉDITEUR : SYSTEM 3 DÉVELOPPEUR : FARSIGHT STUDIOS
MACHINE : PSP

22, V'LÀ LES FLIPS !

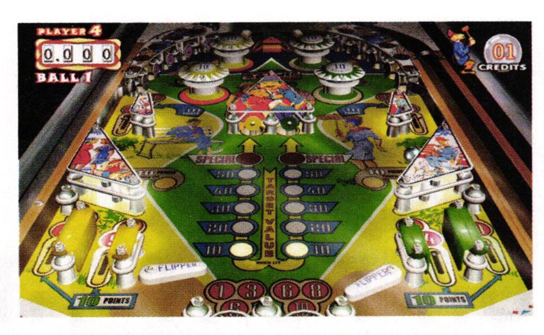
7/10

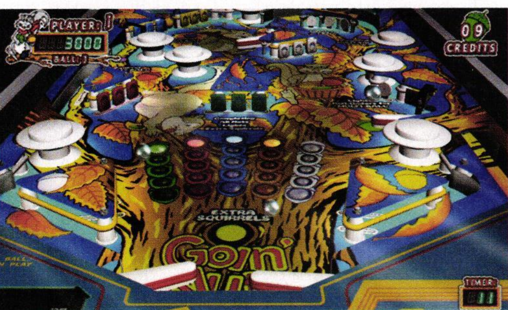
GOTTLIEB PINBALL CLASSICS LA MARQUE LÉGENDAIRE DE FLIPPERS A DROIT À SON PROPRE TITRE SUR PSP. PLUS QU'UN JEU, UN OBJET DE COLLECTION !



Un troquet, un nuage de fumée, quelques poivrots accoudés au bar depuis 6 h du mat', des travailleurs avalant leur café et un bon vieux flipper. C'est ce dernier que simule *Gottlieb Pinball Classics*. Pour compléter l'ambiance, à vous d'imaginer le reste ! Le jeu nous propose pas moins de treize tables, dont certaines, très anciennes qui tiennent plus de la machine à sous que du flipper, d'ailleurs. Toutes sont reproduites fidèlement à partir de vrais modèles dont vous avez sans aucun doute déjà tâté les flips dans votre jeunesse. On sent que les développeurs sont des fans, puisqu'on retrouve non seulement le design, mais aussi les musiques et bruitages d'origine, une reproduction de la fiche produit de l'époque et un petit historique de chacun. On a même droit à une visite en photos de l'usine Gottlieb ! Très complet, le soft nous propose de participer à une sorte de championnat consistant à battre un score pour chaque flipper afin de passer au suivant. Ce qui vous permet de gagner des pièces afin d'aller vous entraîner à ceux de votre choix, la partie étant plus ou moins chère. Cela donne un petit côté réaliste mais c'est un peu frustrant pour qui veut profiter immédiatement de tout le contenu, surtout que le niveau de difficulté est assez relevé. Heureusement, c'est très beau. Ajoutez à cela la possibilité de jouer avec la console à la verticale et de convier trois amis à vous défier en Wi-Fi (ou un seul grâce à une démo si vous avez un seul exemplaire du jeu), et on obtient un titre amusant quoique réservé aux joueurs les plus acharnés !

Jérôme







GENRE : QUIZ NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8
ÉDITEUR : SONY C.E.E. DÉVELOPPEUR : RELENTLESS SOFTWARE
MACHINE : PLAYSTATION 2

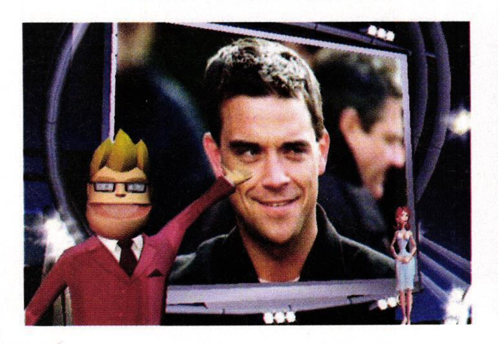
7/10

CULTURE POUR TOUS

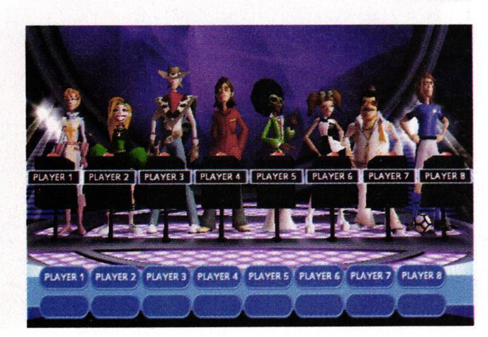
BUZZ! LE GRAND QUIZ APRÈS UN SYMPATHIQUE JEU BASÉ SUR LA MUSIQUE, SONY RÉUSSIT À NOUS DONNER ENCORE L'ENVIE DE BUZZER.

Le *Buzz* nouveau est arrivé et avec lui ce sont de nouvelles parties pleines de fous rires et de tension qui vous attendent. Le simili-jeu télévisé présenté par une tête de navet et son assistante en robe de soirée accueille une nouvelle formule. Cette fois-ci, le champ des questions ne se restreint pas à la musique mais s'étend à tous les pans de la culture générale : gastronomie, cinéma, géographie, biologie et d'autres thèmes dans lesquels tout le monde ne brille pas forcément. Les questions, parfois hilarantes, seront la plupart du temps accompagnées d'illustrations en rapport avec le propos, voire de clips vidéo. Quelques mélodies seront même pianotées par le présentateur sur un synthé bon marché quand on en viendra à devoir trouver la nationalité d'un chanteur. Les épreuves sont pour la plupart restées les mêmes (rapidité, bombe, vol de points…), à l'exception de deux. Celle où vous devrez désigner une personne pour répondre à une question n'aura plus le même objectif. Si votre victime répond bien vous marquerez aussi des points et dans le cas contraire, elle vous entraînera dans sa chute. La manche la plus fun n'en reste pas moins celle dans laquelle le plus prompt à répondre s'octroie le droit de jouer à la roulette russe avec les candidats. Chacun possède deux vies, le premier éliminé ne remporte rien et le survivant 1 000 points. Un grand moment. Ce mode fait d'ailleurs partie des options de jeu qui pourront être pratiqués avec deux sets de quatre buzzers. Ça va en faire du monde à la maison…

Plume









GENRE : SPORT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : XBOX 360

ÉDITEUR : 2K SPORTS / DÉVELOPPEUR : PAM

TOP SPIN 2

PAS LOIN D'ÊTRE TOP

APRÈS UN GROS FLIP À L'E3, LES GARS DE PAM SE SONT DÉCHIRÉS POUR DONNER UN COUP DE BOOST À *TOP SPIN 2*, QUI POINTE LE BOUT D'UN NEZ APPAREMMENT LIFTÉ.

Premier constat, et pas le moins douloureux néanmoins, la qualité graphique du soft étonne par un manque de finesse flagrant. La modélisation des joueurs est approximative, et les courts, bien que l'on puisse noter quelques améliorations, ne brillent pas d'une beauté éclatante. Le constat purement esthétique est, il faut l'avouer, terriblement décevant. Même si on avait loué à l'époque les graphismes, *Top Spin* avait surtout fait sensation en proposant un gameplay génial, mêlant subtilement arcade et simulation.

LIFTING EN FOND DE COURT...

Que tout le monde se rassure, *Top Spin 2* conjugue encore ce succès au présent. Du côté des coups, la refonte est quasi totale. Avec une palette ayant doublé d'un épisode à l'autre, les échanges gagnent en profondeur. Mis à part le coup sans effet du bouton A, tous les autres boutons nécessitent une maîtrise plus poussée au risque de voir sortir assez souvent ses balles. Les évolutions les plus flagrantes concernent avant tout le lift et les Risk Shots qui sont maintenant beaucoup plus difficiles à manipuler ; de la légère pression du B pour un lift de replacement à celle plus prononcée pour un lift d'attaque qui pourrait éventuellement sortir, *Top Spin 2* intègre au mieux la notion de risque. Concernant les Risk Shots, *Top Spin 2* les multiplie par autant de boutons que compte la face du pad. Gâchette gauche et B pour le lift, X toujours pour les amortis, Y pour un coup assez spécial et l'inévitable A pour les retours ou les passings frappés à plat. L'expérience de jeu est tout à fait saisissante, les pros du tennis en seront ravis. Au jeu des refontes, le mode Carrière est aussi un candidat sérieux. Plus réaliste que jamais, il sera dorénavant géré sur une durée totale de cinq années. S'entraîner, participer à un tournoi ou un événement prévu par un sponsor, il va falloir s'organiser. Votre double virtuel, lui, compte pas moins de onze domaines de statistiques. Votre progression sera limitée à un nombre précis d'étoiles (60 pour 110 emplacements !). Reste une personnalisation quelconque des sportifs et une trop grande complexité dans l'interface de ce mode. Bon, mais moins percutant que le précédent opus.

#Marty

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

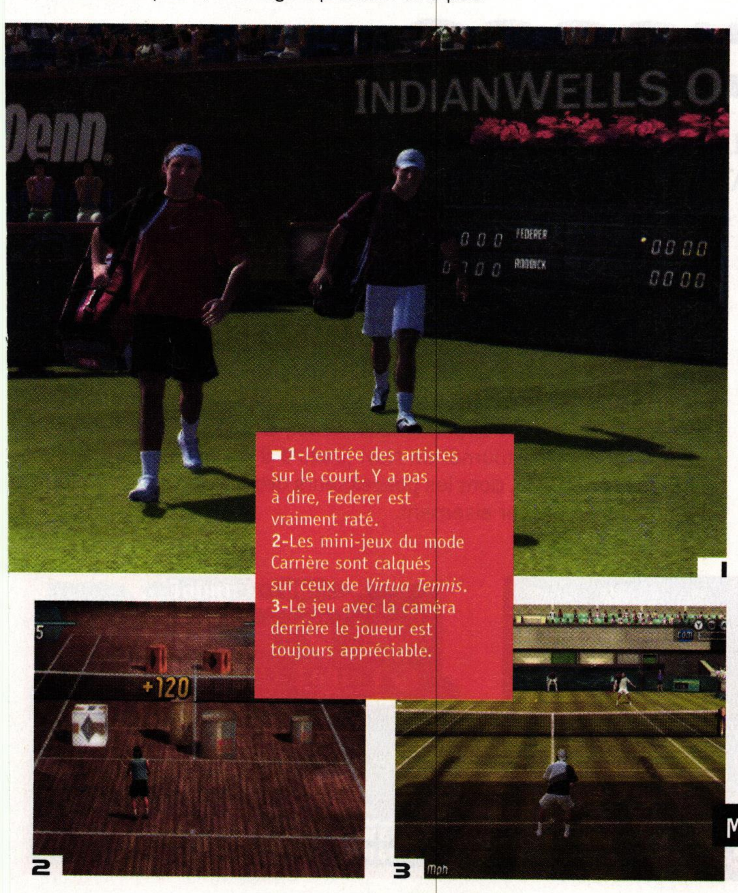
DURÉE DE VIE

Le mode Carrière réaliste et complet.
Un gameplay riche et toujours accessible.
Online en simple et en double.

L'aspect graphique global. Décevant.
Le bruit de la balle pas franchement réaliste.
Customisation physique des avatars ratée.

EN RÉSUMÉ Décevant esthétiquement parlant, *Top Spin 2* impressionne en revanche par son gameplay encore plus riche et son mode Carrière encore plus réaliste. La refonte est quasi totale sur le fond. S'il y avait encore un bémol à prononcer, on pourrait regretter le choix de certaines licences... et l'absence de quelques autres. Pas de Nadal, pas d'Hénin, pas d'Agassi ! Le prochain épisode devrait combler ce manque.

7/10



■ 1-L'entrée des artistes sur le court. Y a pas à dire, Federer est vraiment raté. 2-Les mini-jeux du mode Carrière sont calqués sur ceux de *Virtua Tennis*. 3-Le jeu avec la caméra derrière le joueur est toujours appréciable.



■ 1-Fer de lance du premier opus, l'interface de son joueur est finalement quelconque. 2-Le cheap de Federer n'est pas une arme de destruction massive comme dans la réalité. 3-Les surfaces ont beau changer, la vitesse est la même sur tous les courts !

BON JEU DE TENNIS MAIS MOINS SURPRENANT QUE SON PRÉDÉCESSEUR





GENRE : STRATÉGIE NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
ÉDITEUR : THQ DÉVELOPPEUR : TEAM 17
MACHINE : PSP

DES VERS À LA MAIN

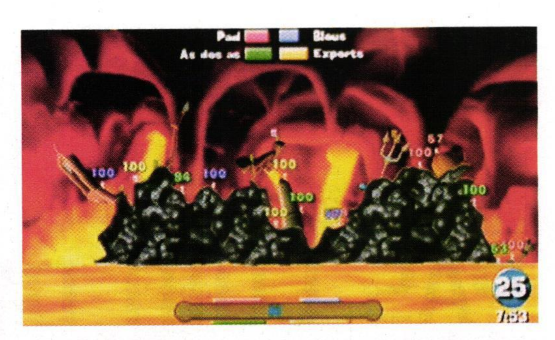


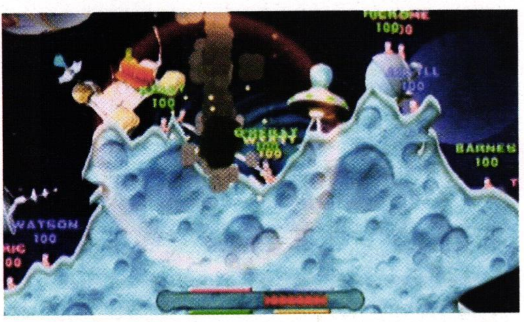
WORMS: OPEN WARFARE HORMIS LE RETOUR DE LA 2D, AUCUNE SURPRISE CONCERNANT CETTE VERSION PSP DE LA SÉRIE DE TEAM 17.

« Enfin ! », s'exclameront les fans. Après de nombreuses versions 3D de qualités inégales, Team 17 s'est décidé à porter son bébé sur PSP en revenant aux racines de la série. Autrement dit, le studio de développement a opté pour le format 2D des débuts, certes plus basique, autant graphiquement que dans le gameplay, mais néanmoins subtil et beaucoup plus direct. Si le principe de *Worms* – un des jeux de stratégie au tour par tour les plus funs de ces dix dernières années – vous échappe toujours, récapitulons. À la tête d'une équipe de quatre vers de terre débiles à souhait et geignards, vous débarquez sur un champ de bataille avec un seul objectif : oblitérer les autres teams de lombrics. L'arsenal pour y parvenir se veut aussi comique que conséquent (bien que largement amoindri par rapport à *Worms 4: Mayhem*) : grenades, dynamite, coup de poing du dragon, mouton explosif… En outre, le terrain, généré aléatoirement, se dégrade au gré des déflagrations, ce qui peut avoir parfois un impact stratégique important. Simplissime mais tellement éclatant. Cette version portable brille par son aspect visuel très fin, une bande-son toujours aussi cocasse et sa prise en main immédiate, mais n'apporte aucune nouveauté. Jouable à quatre sur une seule console mais aussi (et surtout !) en Wi-Fi, *Worms* n'offre d'intérêt qu'à plusieurs. D'abord parce que l'I.A. ne se révèle pas toujours à la hauteur et ensuite parce qu'il n'y a rien de tel que d'observer des amis tentant des alliances fragiles pour survivre à vos assauts.

Plume









DS

GENRE : ACTION-RPG NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8
ÉDITEUR : CAPCOM DÉVELOPPEUR : CAPCOM
MACHINE : NINTENDO DS

6/10

CHIPS À L'ANCIENNE

MEGAMAN BATTLE NETWORK 5: DOUBLE TEAM PLUTÔT QU'UN NOUVEL ÉPISODE POUR SA LICENCE, CAPCOM PROCÈDE À LA RÉUNIFICATION DE DEUX JUMEAUX.

Paru il y a quelques mois sur GBA, *Megaman Battle Network 5* s'était, à la façon des *Pokémon*, retrouvé scindé en deux cartouches différentes : *Team Colonel* et *Team Protoman*. Aujourd'hui, vous pouvez retrouver ces versions réunies sur DS, sous l'appellation *Double Team*. C'est aussi ça, la magie du jeu vidéo... Ceux qui sont au fait de cette déjà bien longue série au goût de jeu de rôles savent donc que ce sont deux aventures similaires qui attendent le joueur. Mêmes lieux, même histoire, seuls l'armement, les Navi de soutien (des entités virtuelles comme Megaman) et les adversaires bien distincts sont là pour confirmer la rupture. Il s'agit désormais d'un « dungeon-RPG » partagé entre le monde réel et le Net, sur lequel officie le héros de Capcom pour le compte d'un jeune garçon nommé Lan. Les actions de l'un influeront sur l'univers de l'autre, et vice versa. Les combats se déroulent en temps réel, sur des grilles faisant penser aux vieux jeux de dodgeball, avec une part de hasard pour vos attaques. Un bon titre à bien des égards, bien que peu conforme aux standards graphiques de la console, auquel s'ajoutent de nouvelles fonctionnalités. L'écran tactile fait maintenant office de PDA. Logique, étant donné que la gestion des « chips » au stylet se révèle nettement plus adaptée qu'à la croix directionnelle. Enfin, signalons un mode multi sous la forme d'un tournoi de Navi jusqu'à 8 en Wi-Fi, et on obtient ainsi un bel upgrade, dont les possesseurs des versions GBA pourront néanmoins se passer aisément.

Plume









GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PSP

ÉDITEUR : CAPCOM / DÉVELOPPEUR : CAPCOM

MEGAMAN POWERED UP

LE ROBOT SE RELOOKE

APRÈS LA RENAISSANCE DU PREMIER *RESIDENT EVIL* SUR GAMECUBE EN 2002, CAPCOM S'EST ATTELÉ AU REMIX D'UN AUTRE GROS MORCEAU. UNE FRANCHE RÉUSSITE.

Megaman Powered Up nous ramène aux tout premiers pas du petit robot céruléen, quand il ne faisait pas encore mumuse avec Zero et qu'il ne se prenait pas pour le grand nettoyeur d'Internet. En effet, vous retrouverez sur cet UMD, le jeu original, savant mélange d'action et de plate-forme, sous une nouvelle plastique cartoon. Certains pourront juger l'ensemble assez niais, mais cela a le mérite de masquer joliment l'âge assez avancé de *Rockman* – son nom nippon – qui aura vingt ans déjà en 2007. C'est une transposition très fidèle à la version NES que l'on peut redécouvrir sous l'appellation Old Style : les mêmes niveaux, les mêmes ennemis auxquels vous volez les pouvoirs (tir de glace, lancer de bombes, etc.), la même absence de scénario et la même musique. Seule différence, le tir de base du héros ricoche désormais contre les murs au lieu de les traverser. Les fanatiques retrouveront leurs marques et ceux qui ne connaissent pas auront plaisir à s'immiscer dans la genèse de la saga. Et la nouveauté dans tout cela ?

NE SAUVEZ PAS WILLY

Cette mouture se voit accompagnée d'un jeu remanié (New Style) agrémenté de niveaux et boss inédits (Time Man et Oil Man), d'une trame un poil plus développée et d'une difficulté à trois niveaux, de manière à démarrer en douceur. Car *Megaman Powered Up* reste l'exemple du jeu old school qui ne pardonne pas et nous fait prendre conscience que deux vies, c'est bien peu de chose. Les niveaux, courts mais assez vicieux pour vous tenir en haleine, fourmillent de nouveaux passages secrets dans lesquels seuls les boss eux-mêmes, que vous pourrez débloquer en les éliminant d'une certaine façon, sauront se frayer un chemin grâce à leurs aptitudes. Une replay value de folie enrichie par une centaine de challenges chronométrés qui feront fonctionner vos méninges et vos réflexes. Sans parler de l'éditeur de niveaux, simple d'accès, qui vous invitera à partager vos créations par le biais de cet outil magique qu'est Internet.
La seule vraie fausse note de cette réorchestration pleine de virtuosité : lorsque plusieurs ennemis se présentent à l'écran, on subit des ralentissements inopportuns... déjà bien présents à l'époque sur NES ! Ah, que c'est beau la fidélité...

#Plume


1


2

■ **1-**Les blocs sur lesquels reposent Megaman n'existent que dans le niveau de difficulté faible.
2-Les cent challenges deviennent rapidement très difficiles. Un peu de challenge dans ce monde de brutes.



1


3

■ **1-**Time Man lance des aiguilles de montre et ralentit le temps en concentrant son énergie. **2-**Un léger scénario (cucul, cela va de soi) illustre la version New Style. Vous pouvez y débloquer les boss. **3-**La difficulté de la mouture Old Style montre que l'on ne rigolait pas il y a vingt ans. **4-**L'éditeur de niveaux fonctionne par thème. À vous de jouer.



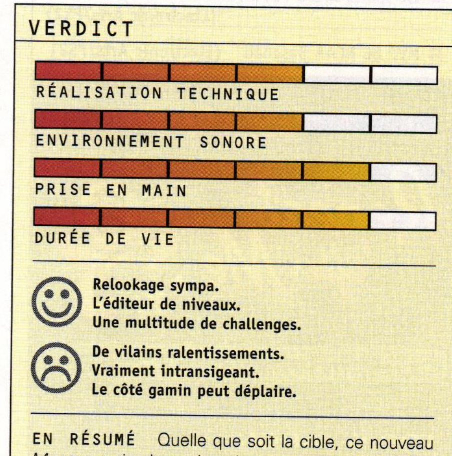
2



4



CAPCOM PROPOSE UNE MISE À JOUR PLEINE DE RICHESSES



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

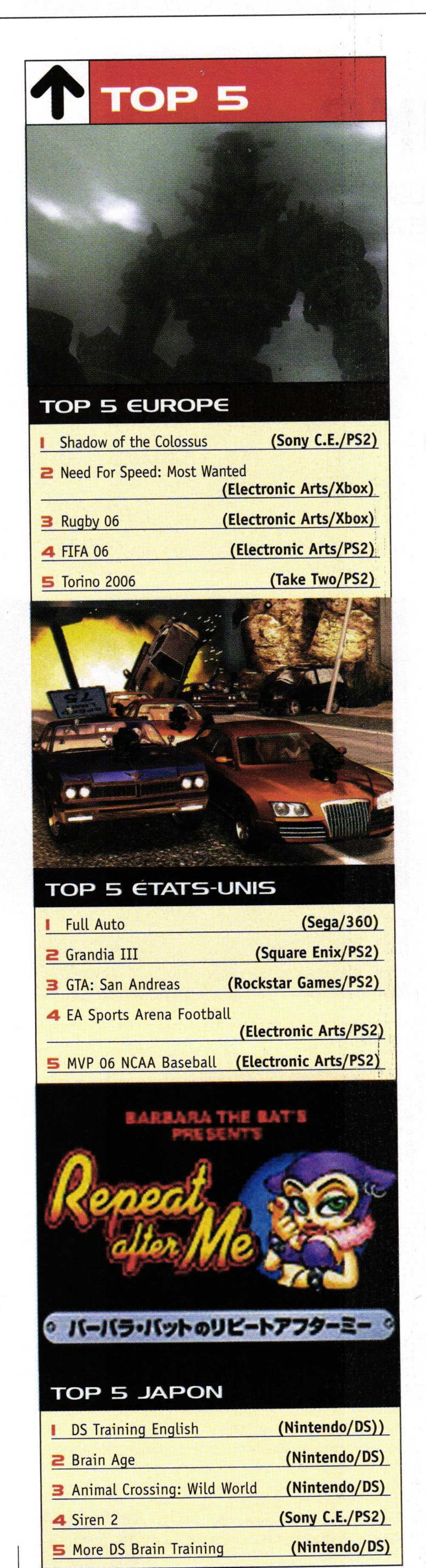
DURÉE DE VIE

Relookage sympa.
L'éditeur de niveaux.
Une multitude de challenges.

De vilains ralentissements.
Vraiment intransigeant.
Le côté gamin peut déplaire.

EN RÉSUMÉ Quelle que soit la cible, ce nouveau *Megaman* vise juste. Les deux versions du jeu, dont l'une plus progressive, les quelques nouveautés et les challenges incroyablement nombreux garantissent des heures de plaisir pur où votre acharnement sera récompensé pour peu que vous ayez les nerfs solides. Quand bien même la difficulté ne vous conviendrait pas, l'éditeur de niveaux comblera vos attentes. La classe.

8/10



TOP 5 EUROPE

1	Shadow of the Colossus	(Sony C.E./PS2)
2	Need For Speed: Most Wanted	(Electronic Arts/Xbox)
3	Rugby 06	(Electronic Arts/Xbox)
4	FIFA 06	(Electronic Arts/PS2)
5	Torino 2006	(Take Two/PS2)

TOP 5 ÉTATS-UNIS

1	Full Auto	(Sega/360)
2	Grandia III	(Square Enix/PS2)
3	GTA: San Andreas	(Rockstar Games/PS2)
4	EA Sports Arena Football	(Electronic Arts/PS2)
5	MVP 06 NCAA Baseball	(Electronic Arts/PS2)

TOP 5 JAPON

1	DS Training English	(Nintendo/DS)
2	Brain Age	(Nintendo/DS)
3	Animal Crossing: Wild World	(Nintendo/DS)
4	Siren 2	(Sony C.E./PS2)
5	More DS Brain Training	(Nintendo/DS)



METAL SLUG 5

ÉDITEUR : IGNITION ENTERTAINMENT
GENRE : ACTION
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

Fidèle à l'esprit de la série, ce cinquième opus est, encore et toujours, un concentré de shoot furieux où l'on dézingue à tout va, et ce quel que soit le mode de déplacement, à pied, en avion, en barque ou en sous-marin. Et bien sûr vos meilleurs amis restent vos armes, à utiliser sans modération aucune, et qui gagnent en puissance à mesure que les power-up s'engrangent. Bref, rien d'original mais le résultat reste efficace. Toutefois, ce défouloir est à réserver aux nostalgiques des bornes d'arcade car le jeu livre trop vite tous ses secrets (comptez une heure aux manettes à peine), ce qui fait juste même si la galette ne coûte que 30 euros.

#Nezumi



THE PLAN

ÉDITEUR : MONTE CHRISTO MULTIMEDIA
GENRE : AVENTURE
MACHINE : PLAYSTATION 2

Ingénieuse combinaison des séries de télévision *24* et *Mission : Impossible*, *The Plan* met en scène des cambrioleurs organisant le casse du siècle en plusieurs étapes. L'écran divisé permet de suivre les actions de chaque membre du groupe, en passant de l'un à l'autre pour certaines actions combinées. Bien qu'il soit très scripté et qu'il n'offre aucune liberté d'action, *The Plan* distrait au moins autant qu'un feuilleton bien écrit, et surprend par ses trouvailles. Mais le tout reste alourdi par des graphismes d'un tout autre âge et par une réalisation inaboutie. Un produit sympathique, mais sans plus.

#Denis



SAMURAI WARRIORS

ÉDITEUR : KOEI
GENRE : ACTION
MACHINE : PSP

Après avoir sorti (trop tôt) un *Dynasty Warriors* techniquement à la rue, Koei se rattrape et lance son autre licence, *Samurai Warriors*, dans l'arène pas vraiment surpeuplée des jeux d'action PSP. Plus beau (la map ne prend plus le tiers de l'écran), plus fluide et donc plus agréable à jouer, *SW* est enfin digne de l'attente des nombreux fans du genre. Ils y retrouveront une brouette de héros aux scénarios multiples, des dizaines de généraux à emmener au cœur de la bataille et des pouvoirs magiques à s'en crever la panse. Du tout bon pour les amateurs, une raison d'éclater le bouton Carré pour les autres.

#Ed



OUTRUN 2006
COAST 2 COAST

ÉDITEUR : SEGA
GENRE : COURSE
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

Elle roule, elle roule la licence… Cette fois encore, c'est les petits gars de chez Sumo Digital, les géniteurs d'*Outrun 2* et de *Toca Race Driver 2* qui ont fait le boulot. Croisement entre *Outrun 2* et sa version arcade *Outrun 2 SP*, cette version nous emmène sur pas moins de quarante-cinq circuits (les trente de la version console et les quinze de la version arcade). Pour les fans de la Scuderia, pas moins de quinze modèles de Ferrari sont jouables. Du côté des sensations, ça glisse encore pas mal dans les virages – syndrome savonnette. Les fans old school seront aux anges, les autres trouveront cette « compile » un peu light…

#Marty

TOP FLOP



SONIC RIDERS

ÉDITEUR : SEGA GENRE : COURSE
MACHINES : PS2, XBOX ET NGC

► *Sonic Riders* propose cinq modes de jeu, des graphismes plutôt chouettes et colorés. Malgré une jouabilité nerveuse et l'impression de vitesse pas mal rendue, restent de trop nombreux bugs et une très courte durée de vie. Un jeu qui ne manque pas d'air mais qui s'essouffle bien vite.

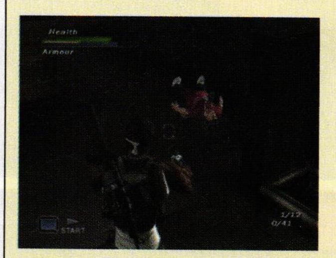




TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3

ÉDITEUR : KONAMI
GENRE : NAVET
MACHINES : PS2, XBOX ET NGC

► S'il reste encore de nos jours des fans de ces tortues-là, cette dernière aventure vidéoludique aura vite fait de les renvoyer à leurs souvenirs. Les graphismes sont risibles et la maniabilité a dû rester figée à l'époque des Musclés. Un bon jeu à laisser dans le magasin duquel il n'aurait jamais dû sortir.

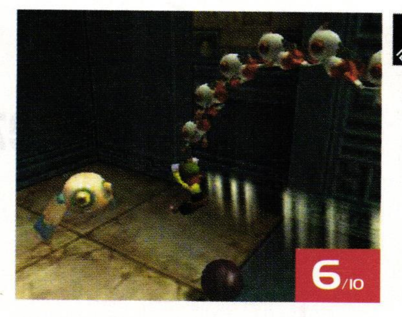




50 CENT: BULLETPROOF

ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL GAMES
GENRE : ACTION
MACHINES : PS2 ET XBOX

► C'est la triste histoire d'un rappeur qui dérape. Côté bonus, c'est le nirvana : une tonne de clips et de musique dont des inédits. Côté gameplay, c'est le vide absolu : de l'action qui détale, une caméra en cavale, une jouabilité qui s'étale. Alors on se contentera des disques de Curtis Jackson...



6/10

TOKOBOT

ÉDITEUR : TAKE TWO
GENRE : PLATE-FORME
MACHINE : PSP

Sous couvert d'un principe simple, *Tokobot* parvient à associer action et réflexion : un jeune héros franchit des plates-formes en employant au mieux les diverses aptitudes de la poignée de Tokobot qui le suit. Car ces robots agissent de concert et selon la formation choisie (en cercle, en rang ou en ligne), la palette d'actions diffère : former un pont, une catapulte... Bref, il faut s'adapter aux difficultés, et il en va de même pour trouver la bonne technique d'attaque face aux créatures. Alors même si la réalisation et la longévité du jeu ne sont pas au top, Tecmo est parvenu à apporter de l'originalité sur une console qui en manque cruellement.

Nezumi



7/10



LEMMINGS

ÉDITEUR : SONY C.E.E.
GENRE : RÉFLEXION
MACHINE : PSP

Après une bien trop longue absence, voilà que nos petites bestioles idiotes sont de retour. Bonne surprise : les graphismes, magnifiques, sont suffisamment fins pour rester très lisibles et la jouabilité utilisant habilement la croix, le stick et le pouvoir d'arrêter le temps, ne pose pas de trop gros soucis. Les quelque 156 niveaux et la possibilité d'en créer et télécharger de nouveaux lui assurent une bonne durée de vie, surtout quand les choses se compliquent et qu'il faut commencer à mettre ses neurones en ébullition. Si vous adhérez au concept, parfois très casse-tête, pas de doute, vous allez craquer !

Jérôme



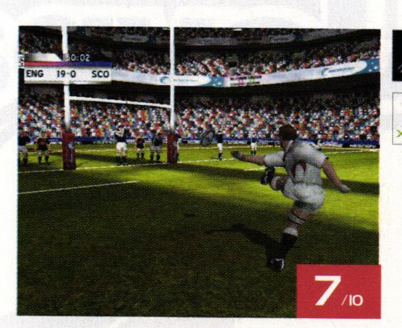
7/10

KING OF FIGHTERS 2003

ÉDITEUR : IGNITION ENTERTAINMENT
GENRE : BASTON
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

Ce must Neo-Geo de la castagne en 2D n'est plus à présenter. Cette édition *2003* des *KOF* n'est certes pas à la hauteur d'un *KOF '98* mais la période désastreuse de l'épisode *2001* est enfin oubliée. Au menu, trente-cinq combattants charismatiques sont répartis en équipes de trois. Seul petit regret, l'équipe Fatal Fury laisse filer Andy Bogard au profit de Tizok, le catcheur à tête d'aigle (*Mark of the Wolves*). Au niveau des combats, c'est du tout bon, la série ayant déjà fait ses preuves, combos et furies sont toujours au rendez-vous pour notre plus grand plaisir.

Marty



7/10

RUGBY 06

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SPORT
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

Alors que le Tournoi des Six Nations rend tout juste son verdict, EA propose de rester dans la foire à la mandale avec la nouvelle version de son jeu de rugby, *Rugby 06*. Ce n'est pas encore la fête de l'ovalie, mais d'années en années, les choses commencent à se préciser. Si certaines phases de jeu paraissent encore abracadabrantes, les fondamentaux sont bel et bien là. Cohérent en mêlée et en touche, le jeu au pied commence lui aussi à ressembler à quelque chose. Du côté des licences, EA fait le boulot comme on dit, on regrettera juste la technique et l'aspect graphique encore trop juste du jeu. Qu'on se rassure, le cochon n'est pas encore dans le maïs.

Marty

SOMMAIRE

VALKYRIE PROFILE: LENNETH

CHEVAUCHEZ VOTRE PSP
POUR UNE QUÊTE SACRÉE

ACTUS

PORTRAIT

TESTS



MONSTER KINGDOM: JEWEL SUMMONER

Monstres et joaillerie

LE CRÉATEUR DE LA SÉRIE DES *SHIN MEGAMI TENSEI*, KOJI OKADA, SE FEND D'UN EXCELLENT PETIT RPG SUR PSP.

Difficile de nous surprendre avec un titre dont les prémices laissent supposer un énième clone de *Pokémon*, *Digimon* et compagnie. Car, comme eux, *Monster Kingdom* repose sur la bonne vieille recette : collection et combats de monstres. Le héros du jeu a hérité de sa mère ses pouvoirs de Jewel Summoner, lui permettant d'invoquer des monstres qui ont été changés en pierres précieuses. Lancé aux trousses de l'assassin de sa mère, notre héros n'aura d'autre choix que de s'allier à d'autres invocateurs aux capacités diverses afin de venir à bout des forces du mal. La différence avec *Pokémon* se fait par contre lourdement sentir dans l'ambiance du jeu, plutôt sombre et mature, ainsi que dans le design des monstres, au style beaucoup plus « réaliste » et inspiré de diverses créatures mythologiques. Les rapports de force sont déterminés par un système d'éléments bien plus sophistiqué qu'à l'accoutumée, ce qui devrait susciter l'intérêt des fans avertis, ravis de pouvoir s'affronter et d'échanger les joyaux contenant leurs protégés...

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** PSP





MOBILE SUIT GUNDAM CLIMAX U.C.

Gundam All Stars

Le jeu offre une balade unique à travers les principaux épisodes de la période *Universal Century*. Les différentes histoires pourront être vécues dans la peau des divers héros (Chronicle), ou bien d'une manière linéaire en jouant un personnage inédit à créer (Progress), qui pourra agir sur le déroulement de chaque aventure et prendre part aux principales batailles. Un titre sans surprise mais efficace.

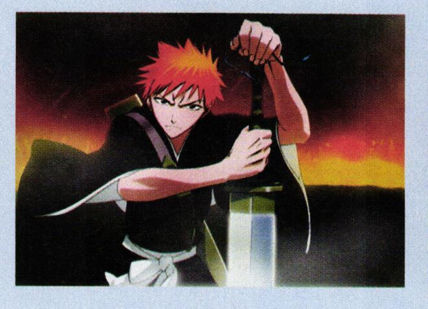
Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** PlayStation 2

BLEACH: HANATARESHI YABOU

Life's a Bleach

Les fans de *Bleach* attendaient avec impatience le premier RPG consacré à leur manga fétiche. Hélas, malgré l'implication directe de Tite Kubo, le créateur de la série, l'essai de Sony ne s'avère guère concluant. D'une grande fidélité à l'œuvre originale, le jeu utilise une narration à base d'images fixes ainsi qu'une pléthore de dialogues joués par les doubleurs de la série. Les combats se déroulent au tour par tour, vus de dos à la manière d'un *Phantasy Star*. On y retrouvera les techniques spéciales des héros de la série, ainsi qu'un système d'attaques combinées qui dépendent de la formation adoptée. La réalisation, médiocre, ne suffit hélas pas à relever un titre bien insipide...

Dispo. Europe : N.C. **Machine :** PlayStation 2





PLUS D'UN MILLION D'AMÉRICAINS JOUENT EN LIGNE SUR DS. UN VRAI PLÉBISCITE POUR LE SERVICE DE NINTENDO !

TENGAI MAKYOU II: MANJIMARU

Toujours à l'Est

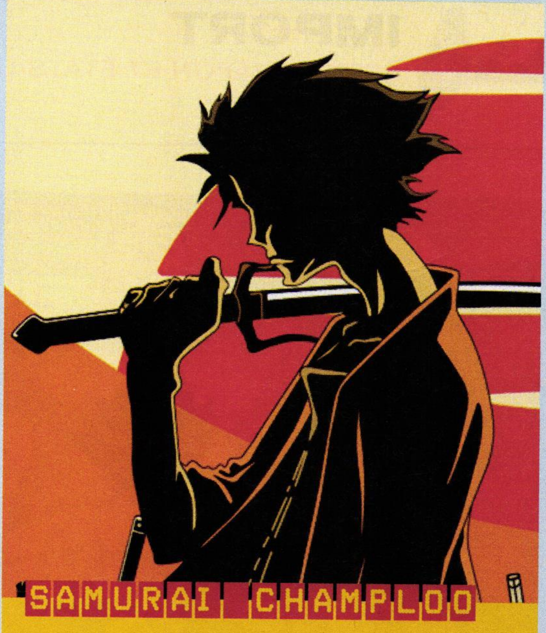
L'ADAPTATION RÉCENTE DE CE CLASSIQUE DE LA NEC SUR PS2 N'AVAIT PAS FAIT L'UNANIMITÉ. ET CETTE VERSION DS ?

Ce petit chef-d'œuvre, qui vit le jour en 1992 sur NEC Super CD-ROM 2, met en scène le périple du jeune Manjimaru ainsi que ses compagnons loufoques (comme l'inoubliable Kabuki Danjuro) à travers l'immensité de Jipangu, une version mythique du Japon médiéval. Totalement singulier par son esthétique et sa tonalité, *Far East of Eden II* tente donc le grand saut sur DS, et force est d'admettre que le résultat est plutôt réussi. Les graphismes (à la saveur 8 bits) sont extrêmement proches de la version NEC, et le jeu conserve les nombreuses cinématiques mises en valeur par les époustouflants doubleurs de l'époque. Seul le système de combat a été mis à jour pour exploiter l'écran tactile : d'un coup de stylet, on pourra désormais choisir sa cible et le type de coup à lui asséner. Que de souvenirs...

Dispo. Europe : N.C. **Machine :** Nintendo DS







SAMURAI CHAMPLOO

Hip'n'slash

Difficile d'adapter en jeu vidéo une œuvre aussi unique et stylisée que *Samurai Champloo*, ce délire absolu mêlant combats de samurai et influences ultra-contemporaines comme le hip-hop, fort d'une mise en scène audacieuse et jusqu'au-boutiste et d'une animation d'une qualité inégalée depuis *Cowboy Bebop*, dernier exploit de ses créateurs. Fort heureusement, *Samurai Champloo* ne subira pas les outrages endurés par son aïeul. Si la réalisation ne rend guère hommage à l'esthétique de l'œuvre originale, tout au moins l'esprit en a-t-il été préservé, et les combats restent trépidants grâce à un système de combos rythmiques et évolutifs particulièrement audacieux. Voilà qui devrait mériter l'attention des fans...

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** PlayStation 2



DAIKOUKAI JIDAI IV: ROTA NOVA

Les découvreurs



Totalement inconnue sous nos latitudes, la série figure pourtant parmi les succès incontestables de Koei sur la scène micro et consoles, avec notamment un deuxième opus somptueusement mis en musique par une Yoko Kano alors débutante. Toujours dans l'esprit des simulations historiques, *DJ IV* mélange des éléments de RPG et de stratégie navale dans un jeu qui retrace les aventures de plusieurs explorateurs sur des mers peuplées de mille dangers. Le principe est passionnant, et l'exécution remarquable, mais la barrière de la langue reste impitoyable. Une version PSP verra le jour moins d'un mois plus tard. Peut-être un jour en France ?

Dispo. Europe : N.C. **Machine :** Nintendo DS

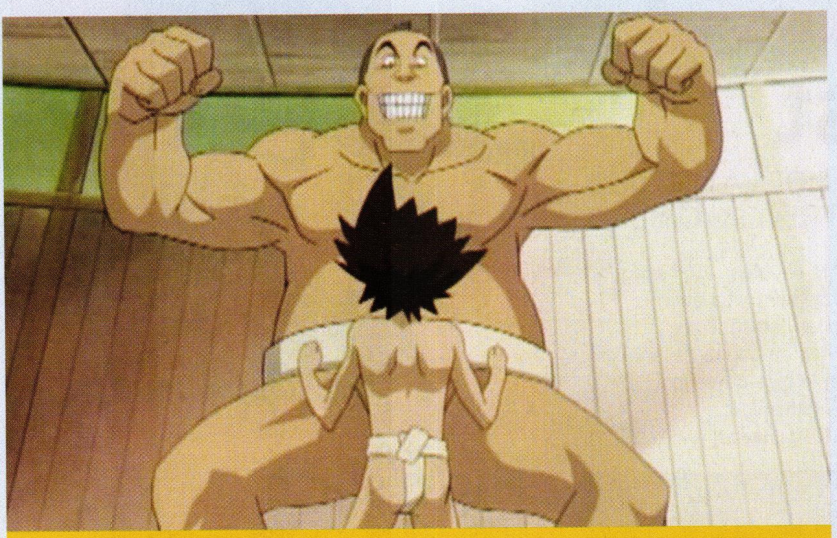


ATTACHÉ-CASE POKÉMON

Poké-Malette

Dernière trouvaille de la Pokémon Company après le « coussin Skitty », cet attaché-case à l'effigie de nos Pokémon favoris (au choix, Mew, Lucario, Pikachu) et disponible pour la modique somme de 3 150 yens (env. 30 €) comporte plusieurs compartiments en mousse. Le Pokéfan pourra ainsi y transporter en toute sécurité sa DS, son chargeur, des jeux ainsi qu'un assortiment de stylets. Dans le même esprit, on trouvera bientôt une série de mini-écrins *Pokémon* pour transporter uniquement ses cartouches. Avis aux amateurs !

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** Nintendo DS



MY HOME O TSUKUROU 2 COMPLETE

Mon petit chez-moi

Grâce à Marvelous Interactive, les spécialistes de la simulation de vie, vous allez pouvoir façonner la maison de vos rêves ! Commencez par choisir l'architecture et la disposition des pièces, un vrai puzzle s'il en est, avant de vous attaquer au gros morceau : l'intérieur. En fonction de votre budget, saurez-vous équiper et meubler convenablement cet espace qui est le vôtre ? Une fois vos frasques réalisées, apprécierez-vous la viabilité des lieux ? L'idée est certes sympathique, mais hélas gâchée par un habillage graphique de piètre qualité, et une interface fort peu intuitive. Courage, Marvelous !

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** PlayStation 2

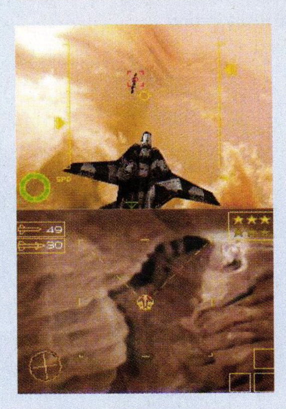


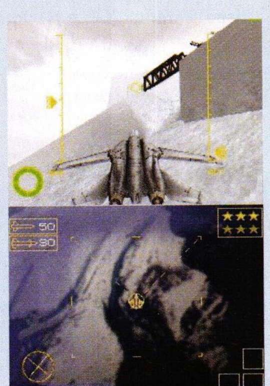
EYESHIELD 21: PORTABLE EDITION

Foot toujours

Après Nintendo sur DS le mois dernier, Konami exploite à son tour *Eyeshield 21* – la petite licence qui monte, qui monte –, œuvre mettant en scène un gringalet frustré qui découvre le sens de la vie dans le petit monde du ballon ovale, des casques et des ruades viriles. Plus que d'une véritable simulation sportive, il s'agit plutôt ici d'un jeu à base de QTE où des combinaisons de touches apparaissent et doivent être enclenchées pour certaines actions. De nombreux mini-jeux inspirés par l'univers de la série complètent une expérience somme toute assez limitée...

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** PSP





TOP GUN

Top daube

Avant de subvertir la douce et innocente Katie Holmes, ruinant ainsi les espoirs de millions d'ados boutonneux, Tom Cruise se la pétait dans un film aux accents homo-érotiques sponsorisé par l'US Air Force. Après Konami et une version NES mémorable, c'est Taito qui s'y colle, en éditant l'adaptation produite par Mastiff. Hélas, si le jeu est plutôt joli et réaliste, les missions sont rébarbatives à souhait et la maniabilité mal adaptée à la gestion via le stylet. Une déception pour les fans de Tom, et les fans de la version NES...

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** Nintendo DS

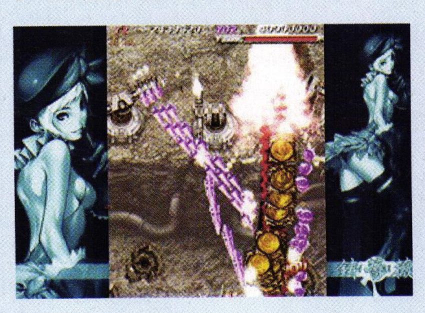
IBARA ZERO SHIKIKAN JOUSENTOKI 2

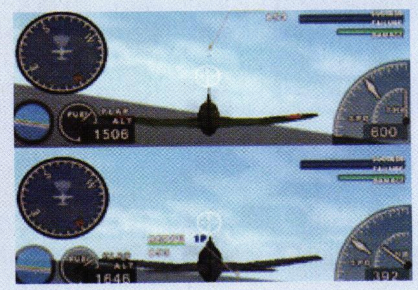
Ça shoote chez Taito

TAITO, GRAND SURVIVANT DU SHOOT'EM UP, PENSE À SES FANS EN ÉDITANT DEUX NOUVEAUX TITRES DU GENRE.

On commence avec *Ibara*, signé du développeur Cave, spécialiste du genre. La mission du joueur consiste à vaincre les six gardiennes de la Famille Rose. Pour attirer le péon, les créateurs d'*Ibara* ont donné vie à des jeunes filles aux poses langoureuses, légèrement dévêtues, qui habillent les bords de l'écran de ce shoot à scrolling vertical. Dans ces conditions, difficile de se concentrer sur l'action pourtant délicate, qui requiert des réflexes en acier trempé pour pallier l'absence des super armes démesurées devenues si classiques pour les jeux du genre.
Bien moins sexy, *Zero Shikikan* est un jeu de tir en 3D rudimentaire développé par Marionnette, mettant en scène des avions de la Seconde Guerre mondiale. À réserver aux amateurs éclairés.

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** PlayStation 2





YUJI NAKA



YUJI NAKA EST MONDIALEMENT CONNU POUR ÊTRE LE « PAPA » DU FAMEUX HÉRISSON BLEU ET FAIT DÉSORMAIS PARTIE DES TÊTES PENSANTES DE SEGA EN CE QUI CONCERNE LE DÉVELOPPEMENT SUR CONSOLE. PARCOURS D'UN PETIT PRODIGE.

EN PLEIN DANS LE MILLE !



IDENTITÉ

Né le 17 septembre 1965 à Osaka.
Rentre chez Sega en 1984.
Quitte Sega Japon pour rejoindre Sega Of America en 1992 et développe *Sonic 2*.
Revient ensuite en 1994 chez Sega Japon au poste de producteur.

TITRES SUR LESQUELS IL A TRAVAILLÉ

Girl's Garden (SG-1000)
Hokuto no Ken (Mark III)
Spy vs. Spy (Master System)
Super Thunder Blade (Megadrive)
Sonic The Hedgehog (Megadrive/Master System/Game Gear)
Nights (Saturn)
Samba de Amigo (Dreamcast)
Phantasy Star Online (Dreamcast/Xbox/GameCube)
Sega Superstars (PlayStation 2)
Sonic Advance (Game Boy Advance)
Projet Rub (Nintendo DS)
Shadow the Hedgehog (PlayStation 2/Xbox/GameCube)

TITRES ACTUELLEMENT EN DÉVELOPPEMENT

Sonic the Hedgehog (Xbox 360/PlayStation 3)
Phantasy Star Universe (PlayStation 2/PC)
Fifth Phantom Saga (PlayStation 3)

Alors qu'il n'a même pas fini ses études, le jeune Yuji Naka sait déjà obstinément ce qu'il veut faire, et ce, au grand dam de sa famille. Grand fan des tout premiers groupes de musique électronique comme Y.M.O. (le vieux groupe de Ryuichi Sakamoto), c'est la musique qui le conduira à s'intéresser aux ordinateurs. Il s'essaye alors à la programmation et réalise quelques petits jeux. Persuadé qu'il peut percer dans le milieu, il quitte ainsi Osaka pour la capitale. Après s'être vu refuser un poste chez Namco en raison de son manque de diplômes universitaires, il commence chez Sega en participant à la création de *Girl's Garden*, un jeu qui tourne sur la toute première 8 bits de la firme d'Haneda : la SG-1000. Il s'agit d'un jeu d'action où le but est de récolter des fleurs afin de conquérir le cœur de sa bien-aimée. Démontrant sa rapidité, son perfectionnisme et son goût de l'optimisation, il va ensuite se voir confier les adaptations de toute une série de jeux d'arcade avant de travailler sur son premier gros projet original : *Phantasy Star*. C'est un énorme succès. Mais ça n'a rien d'étonnant lorsque l'on sait que les meilleurs développeurs de Sega s'étaient penchés sur son berceau afin de produire le *Dragon Quest* de la Master System. En effet, Naoto Ohshima (futur character designer de *Sonic*) et Reiko Kodama (*Alex Kidd*, *Eternal Arcadia*) ont aussi travaillé à sa réalisation. Yuji Naka quant à lui officie au poste de Lead Programmer. Il est dès lors considéré comme l'une des étoiles montantes au sein de la division CS de Sega.

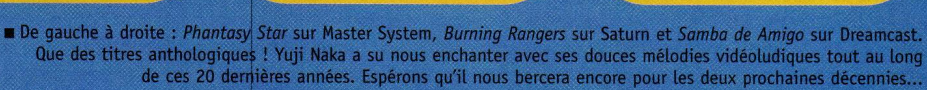
SONIC, C'EST LUI ! PHANTASY STAR, C'EST LUI AUSSI ! YUJI NAKA RULES !

16 BITS POWER

Sega, complètement dominé sur le marché domestique par Nintendo et sa Famicom, décide alors de prendre les devants et de concevoir une console 16 bits dérivée de leur hardware arcade. Yuji se voit confier un prototype et commence à le décortiquer lors des longues soirées qu'il passe au bureau. D'ailleurs, on sait de source bien informée que l'un de ses premiers programmes sur Megadrive était un rudimentaire émulateur Famicom qui provoqua l'admiration de ses collègues ! C'est alors que commence son travail sur *Super Thunder Blade*, qui doit accompagner le lancement de la Megadrive. La difficulté de la conversion étant de gérer une multitude de sprites 2D avec un déplacement 3D sur un seul processeur 68000. Yuji enchaîne rapidement ensuite sur *Phantasy Star II* et *Ghouls'n'Ghosts*. *Sonic* va mettre un peu plus de temps à arriver mais jouera le rôle d'un déclencheur qui lui permettra de monter enfin sur le devant de la scène. Malheureusement, les dirigeants ne l'entendent pas de cette oreille. Il quitte alors le Japon pour les États-Unis afin de continuer son boulot sur les prochains *Sonic*. S'ensuit un retour chez Sega Japon pour la période Saturn, qui verra naître ce que beaucoup considèrent comme l'œuvre majeure de la Sonic Team : *Nights*. Sur Dreamcast, les hits s'enchaîneront mais on retiendra surtout le passage de *Sonic* à la 3D. Personnage égocentrique et maniaque pour certains, pur génie pour d'autres, Yuji Naka est l'une des figures emblématiques du monde ludique, et nul doute que son avis pèsera lourd dans le devenir du Sega d'aujourd'hui.

Arnosan





■ De gauche à droite : *Phantasy Star* sur Master System, *Burning Rangers* sur Saturn et *Samba de Amigo* sur Dreamcast. Que des titres anthologiques ! Yuji Naka a su nous enchanter avec ses douces mélodies vidéoludiques tout au long de ces 20 dernières années. Espérons qu'il nous bercera encore pour les deux prochaines décennies...



SIREN 2

ALARME FATALE

MALGRÉ DES VENTES EN DEMI-TEINTE, SONY N'A PAS RENONCÉ À SON BÉBÉ, SORTI DE L'IMAGINATION DU CRÉATEUR DE *SILENT HILL*. ENCORE UNE SIRÈNE DE MAUVAIS AUGURE ?

Plus connu chez nous sous le titre *Forbidden Siren*, le soft de Sony n'a peut-être pas bouleversé les charts, mais son esthétique singulière et son ambiance horrifique n'ont pas manqué de susciter l'intérêt du monde du cinéma. Une première adaptation cinématographique signée Yukihiko Tsutsumi (*Psychometer Eiji*, *Trick*) est sortie au Japon le 11 février, soit deux jours après la sortie du deuxième opus. De l'autre côté du Pacifique, les droits viennent d'être achetés par la boîte de Sam Raimi, Ghost House Prod. En voilà au moins un qui ne tombera pas dans la besace d'Uwe Boll... Dès l'écran titre, *Siren 2* abonde de repères familiers. La sombre et lancinante mélopée des âmes damnées résonne en un chœur lugubre, sur fond de flashes sanglants. Le traitement graphique reste inchangé : les cinématiques utilisent la même technique de visages animés à partir de textures photographiques, avec une image voilée, sombre, quasiment monochrome et comme nimbée d'un brouillard étrange.

LE JEU TOUT ENTIER SE DÉROULE DANS UNE OBSCURITÉ QUASI TOTALE

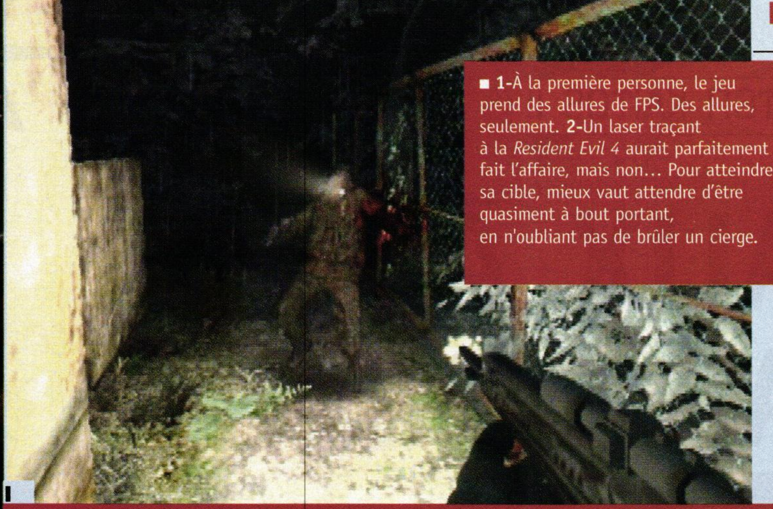
LA POISSE, À NOUVEAU

Nous sommes de retour sur la malheureuse île de Yamijima, où se déroulèrent les événements funestes du premier opus. Les Shibito, ces morts vivants qui se spécialisent dans la traque de tout ce qui respire, reviennent, cette fois secondés par les Yamibito, des créatures composées d'une sorte de fumée noire, qui viennent les ramener à la vie une fois que vous les aurez envoyés au tapis. Les Shibito sont attirés par la lumière, alors que les Yamibito ne peuvent être défaits qu'en dirigeant une forte source de lumière dans leur direction (au hasard, une torche). À quelques rares exceptions, le jeu entier se déroule dans une obscurité quasi totale qu'on ne pourra fendre qu'à l'aide de la lampe torche. Le principe du Shikai/Sight Jack reste inchangé : on scanne au stick analogique une palette de fréquences pour intercepter la vision des Shibito, des humains, voire des animaux ! Le sens de l'observation et une bonne coordination seront tout particulièrement mis à contribution. Encore faut-il pouvoir garder son sang-froid... Comme dans le premier *Siren*,

GENRE : SURVIVAL-HORROR
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2



ÉDITEUR : SONY C.E. / DÉVELOPPEUR : SONY C.E.

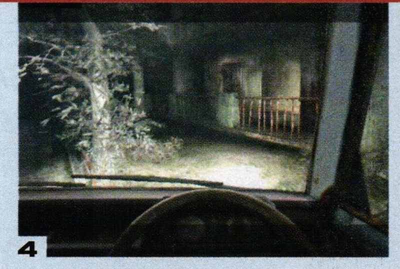




■ 1-À la première personne, le jeu prend des allures de FPS. Des allures, seulement. 2-Un laser traçant à la *Resident Evil 4* aurait parfaitement fait l'affaire, mais non... Pour atteindre sa cible, mieux vaut attendre d'être quasiment à bout portant, en n'oubliant pas de brûler un cierge.

DÉCONSEILLÉ AUX INSUFFISANTS CARDIAQUES







■ 3-Se déplacer, vu par les yeux d'un chien... Pas évident, tout de même. 4-La voiture, pas très maniable, sert de faucheuse à zombies, mais aussi de piédestal. 5-Une baston à deux contre un... Un vrai cauchemar pour ne pas frapper son camarade.

le scénario est éclaté en une multitude de fragments mettant en scène une vingtaine de personnages extrêmement variés. Le joueur devra faire face à une menace permanente, qu'il soit dans la peau d'une petite fille sans défense, d'un policier à l'aube de la retraite, ou d'une paire de soldats aguerris armés jusqu'aux dents. Certains persos, outre leurs spécificités morphologiques qui influent sur leur endurance et leur mobilité, présentent des capacités singulières, comme une voyante qui peut « jacker » le passé, ou un jeune malvoyant qui se sert de la vision d'autrui (par exemple, son chien) pour se diriger. On retrouve aussi quelques vieilles connaissances du premier volet. Les environnements, qui vont d'un paquebot à un parc d'attractions, sont naturellement désolés et flippants à l'extrême, et comportent une foule d'énigmes et d'objectifs divers selon les persos.

UN PEU D'HUMANITÉ

Le premier volet ayant reçu un accueil pour le moins contrasté, Sony a pris bonne note des récriminations des joueurs, à commencer par le niveau de difficulté. On pourra désormais choisir entre Easy et Normal, le mode Hard ne devenant accessible qu'une fois le jeu terminé. Globalement, les persos encaissent beaucoup mieux, les indices se font plus nombreux, et chaque objectif atteint active un « checkpoint ». Autres nouveautés qui relèvent plus du bon sens : un système d'alerte sonore et vibratoire quand on se trouve à proximité d'un zombie, et surtout la possibilité de ramasser les armes sur les cadavres inanimés. Une nouvelle vue à la première personne dispute la vedette à la classique vue « de dos » du premier opus. Quelques pénibles défauts subsistent toutefois, comme la lourdeur du système de combat, et l'absence de toute mire pour les armes à feu (fusil sniper excepté), ce qui rend la visée extrêmement délicate voire impossible. Les missions d'« escorte », qui sont toujours légion, reposent sur le même système d'ordres (via menu), et pâtissent d'une I.A. médiocre. On pourrait arguer que ces défauts servent le jeu en renforçant un terrible sentiment d'impuissance (cela s'estompe une fois une mission bien maîtrisée) mais pour être honnête, on s'en serait franchement bien passé. *Siren 2* reste heureusement trippant à souhait.

#Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** Fin 2006



■ 1-Faites appel à l'instinct de la voyante pour découvrir ces piliers invisibles, et trouvez la combinaison. 2-Le Link Navigator, avec ses codes de couleur, présente tous les scénarios et fins alternatives que vous aurez débloqués.

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

☺ L'ambiance.
Le scénar', les persos.
J'en ai souillé mon froc.

☹ Combats trop rigides.
I.A. des « compagnons ».
...

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ Malgré les lacunes évidentes de son gameplay et l'absence d'effet de surprise, *Siren 2* brille par son atmosphère, ses personnages et son scénario torturé. Sans aucun doute, c'est le survival-horror le plus flippant de la PlayStation 2, si ténébreux qu'on y avance à reculons...

8/10

BATEN KAITOS II

AUX ÂMES AILÉES...

ENVERS ET CONTRE TOUS, LES PETITS GARS DE MONOLITH N'ONT PAS OUBLIÉ LA GAMECUBE. *BATEN KAITOS* EST DÉSORMAIS UNE SAGA VRAIMENT PAS COMME LES AUTRES.

Vingt années avant le premier opus, bien avant les exploits de Kalas et de ses amis, le sort du monde aérien de *Baten Kaitos* se retrouvait bien malgré lui entre les mains du jeune Sagi. Ce jeune élémentaliste ailé, membre dévoué des troupes de choc de l'empire d'Arfard, se vit confier l'assassinat d'un despote adverse. Mais le sort en décida autrement : trahi par sa hiérarchie, notre héros s'embarque pour un long périple en compagnie de son fidèle ami Guillo, humanoïde mécanique doté d'une conscience, et de Milly, une jeune magicienne innocente et espiègle. Jusqu'ici rien de bien original, mais les créateurs ont décidé, une fois n'est pas coutume, de limiter le nombre de persos jouables à cet improbable trio, développant par ailleurs une foule de personnages secondaires en filigrane. Ce parti pris scénaristique tranche avec la mode actuelle, qui consiste plutôt à survoler un grand nombre de protagonistes, et permet au joueur de rentrer plus facilement en résonance avec ses avatars ludiques.

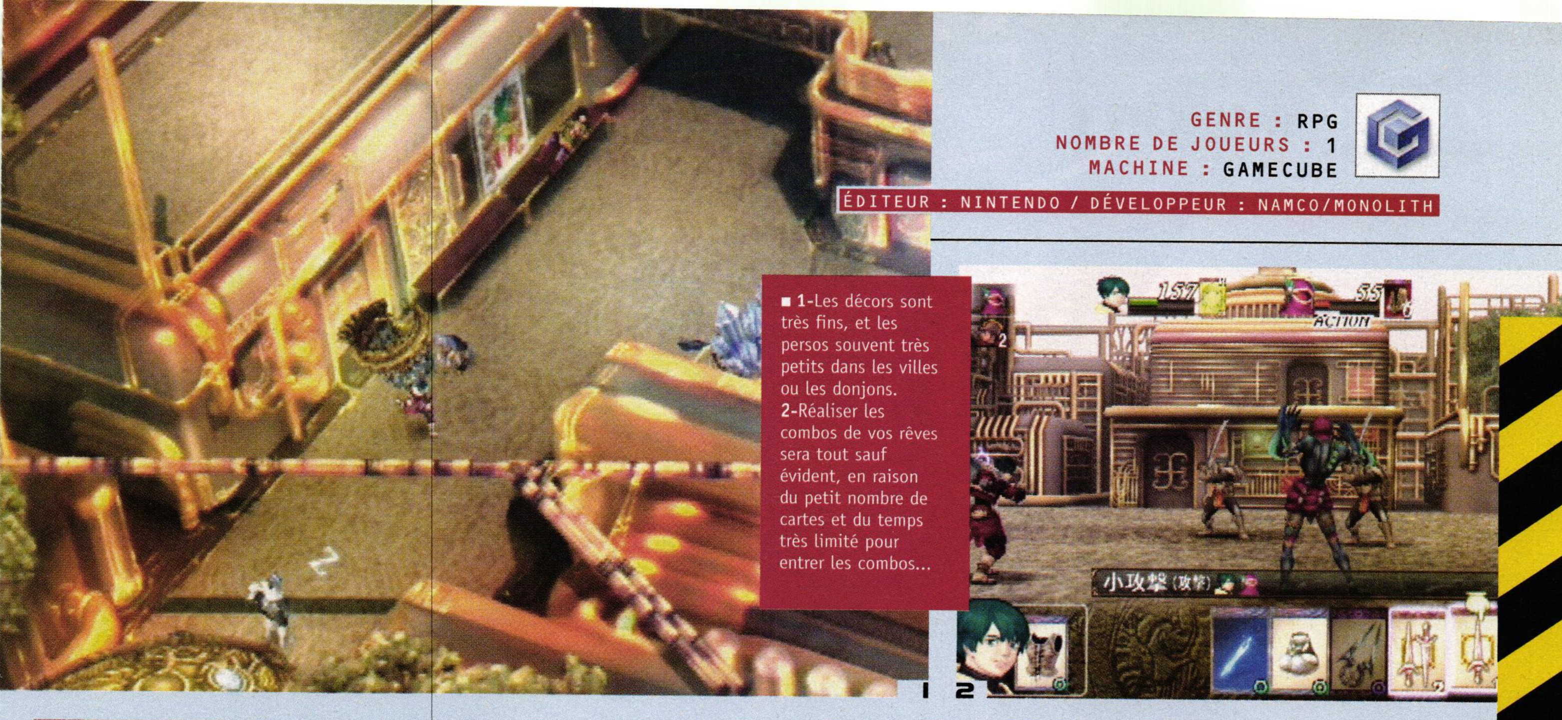
RÉMINISCENCES

Baten Kaitos avait marqué les esprits tant par sa réalisation que par son système de jeu. Pour ce qui est de la forme, *BK II* en est l'héritier direct : superbes décors 2D fouillés et colorés sur lesquels évoluent des persos en 3D, le tout sans l'ombre d'un temps de chargement. Tout comme dans le premier volet, le joueur a une existence réelle au sein du jeu :



BATEN KAITOS FAIT PEAU NEUVE SANS RENIER SON HÉRITAGE

GENRE : RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : GAMECUBE
ÉDITEUR : NINTENDO / DÉVELOPPEUR : NAMCO/MONOLITH

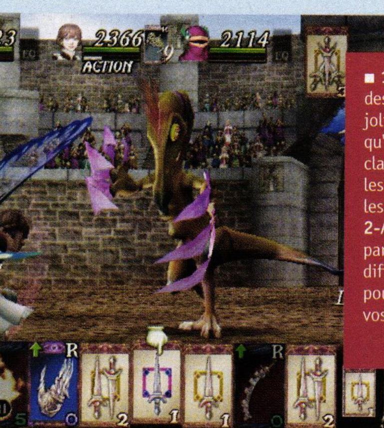

■ 1-Les décors sont très fins, et les persos souvent très petits dans les villes ou les donjons. 2-Réaliser les combos de vos rêves sera tout sauf évident, en raison du petit nombre de cartes et du temps très limité pour entrer les combos...






■ 3-Le héros pourra désormais utiliser ses ailes pour réaliser un Wing Dash fendant le vide, et esquivant ainsi les indésirables. 4-Pendant les combats, la visée est automatique. On réalise son combo mais on ne choisit pas sa cible.

il joue le rôle d'une voix intérieure qui habite notre héros, lequel ne manque pas une occasion de solliciter un conseil ou une impression. On se souvient aussi – comment l'oublier ? – que *BK* reposait tout entier sur un système de cartes baptisées Magnus. Ces dernières, réparties en quatre catégories (Quest Magnus, Camp Magnus, Equipment Magnus et enfin Battle Magnus), faisaient office d'inventaire universel et présidaient chacune des actions permises par le jeu. Si un système aussi complexe présentait naturellement des qualités propres, l'accueil des fans fut mitigé, ce qui explique que Monolith a préféré opter pour une formule plus simple. Désormais, il existe deux types de Magnus : Quest et Battle. Les Quest Magnus sont tous les objets qui servent pendant la phase scénaristique du jeu. Muni d'une Magnus vierge, le joueur n'a qu'à absorber la Magna Essence d'un élément (feu, eau) ou d'un objet (nourriture, etc.) pour pouvoir l'utiliser comme bon lui semble. Au cœur des énigmes du jeu, les Quest Magnus sont toujours périssables (leurs qualités peuvent se dégrader si elles restent trop longtemps dans l'inventaire comme un fruit qui pourrit), et peuvent être combinées selon un grand nombre de recettes à découvrir, ou être échangées dans chaque village contre d'autre Magnus, moyennant une difficile négociation.


■ 1-Les animations des combats sont très jolies. Dommage qu'on passe le plus clair de son temps les yeux rivés sur les cartes. 2-Au Colisée, prenez part à des tournois de difficulté croissante pour améliorer vos stats.

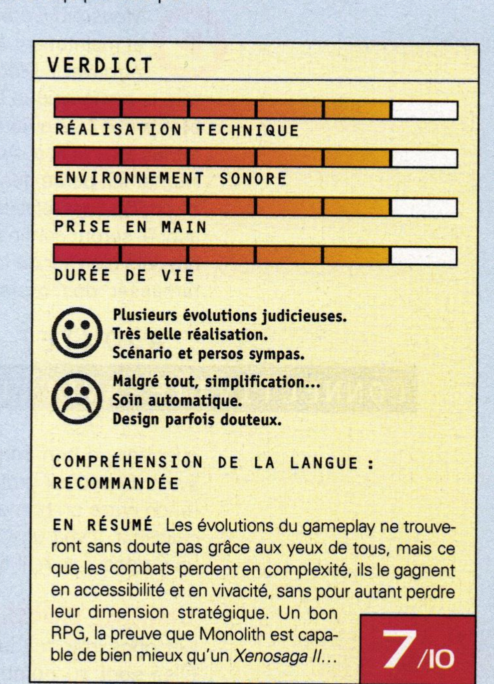
SUR LA FORME, BK II EST L'HÉRITIER DIRECT DU PRÉCÉDENT VOLET

APPLICATION MILITAIRE

L'absence des Camp Magnus et des cartes d'équipement fait sens dès qu'on aborde le système de combat. Chose rarissime, le tutorial est d'ailleurs limite insuffisant. Plus besoin d'items de soin, car l'équipe voit son statut restauré à l'issue de chaque combat. Plus besoin d'équiper ses persos, car l'équipement devient une variable du combat. Là où le premier *BK* permettait de réaliser des combos d'une grande complexité, *BK II* élimine le round de défense, et opte pour un système au tour par tour avec un principe de combos simplissimes. Les cartes d'équipement sont numérotées 0, et peuvent servir d'entame pour un combo. Les cartes d'attaque sont numérotées de 1 à 3, et les cartes de « Finish » de 4 à 6. Un combo se présente sous la forme d'une série de cartes dont les chiffres se succèdent en ordre croissant. Des cartes spéciales permettent de réaliser des Relay Combos à plusieurs, et le système s'assouplit en créant des EX Combos, ou en équipant des capacités temporaires sous forme d'Aura. On notera aussi l'abondance des quêtes secondaires. Appréciable.

#Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.


VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

Plusieurs évolutions judicieuses.
Très belle réalisation.
Scénario et persos sympas.

Malgré tout, simplification...
Soin automatique.
Design parfois douteux.

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ Les évolutions du gameplay ne trouveront sans doute pas grâce aux yeux de tous, mais ce que les combats perdent en complexité, ils le gagnent en accessibilité et en vivacité, sans pour autant perdre leur dimension stratégique. Un bon RPG, la preuve que Monolith est capable de bien mieux qu'un *Xenosaga II*...

7/10

MEGA STAR Joypad

MONSTER HUNTER 2

DE RETOUR DANS LA JUNGLE

PAS UN MOIS OU PRESQUE NE S'ÉCOULE SANS QU'UN NOUVEAU *MONSTER HUNTER* NE POINTE LE BOUT DE SES GRIFFES. ET ON NE S'EN PLAINT PAS !

Monster Hunter, *MHG*, les versions PSP et I-mode, et maintenant *Monster Hunter 2* ! Un peu dur de s'y retrouver ! *Monster Hunter* est une série avec à sa tête le sympathique Tanaka san, ancien journaliste de son état, arrivé il y a quelques années chez Capcom pour booster les jeux online. Avec *Resident Evil Outbreak*, *Monster Hunter* fait partie des séries chapotées par notre homme. Le principe est relativement simple. Vous êtes un chasseur, auquel seront confiées diverses quêtes et missions. Votre but sera bien sûr de tout faire pour les remplir. Vous devrez ramasser des œufs, des champignons, mais surtout éventrer un bon paquet de bestioles de diverses tailles avant de pouvoir prétendre être un vrai chasseur. La différence entre un bon et un mauvais chasseur ? Le mauvais chasseur, il voit un Galeos, il tire. Le bon chasseur, il voit un Galeos... euh, il tire. Mais c'est un bon chasseur !

AJOUTEZ À TOUT CELA UNE CONNECTIVITÉ AVEC LA VERSION PSP !

ANIMAL CROSSING INSIDE ?

Cet opus introduit le concept des saisons dans la série. Elles sont au nombre de trois. Tous les fans d'*Animal Crossing* auront un avantage certain dans ce domaine. En fonction des saisons, la faune et la flore varient énormément, sans parler de la gestion du jour et de la nuit. Selon vos objectifs, apprenez donc bien le rythme de vie de chaque animal, pour être sûr que la bête convoitée ne soit pas en train d'hiberner ou absente pour tout autre raison. Certaines plantes ne seront disponibles qu'à certains endroits, à certains moments, ce qui ajoute une véritable nouvelle dimension à la série. Vous allez devoir vous constituer un véritable cahier de chasse, en fonction de ce que vous voulez récolter comme objets. Et des objets, il y en

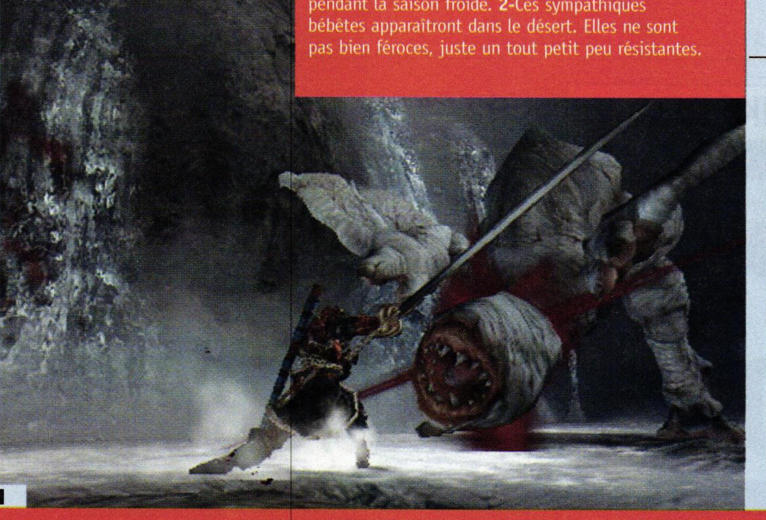


GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : PLAYSTATION 2



ÉDITEUR : CAPCOM / DÉVELOPPEUR : CAPCOM

■ 1-Cette charmante bestiole vous attendra dans les cavernes de glace. Un niveau inaccessible pendant la saison froide. 2-Ces sympathiques bébêtes apparaîtront dans le désert. Elles ne sont pas bien féroces, juste un tout petit peu résistantes.

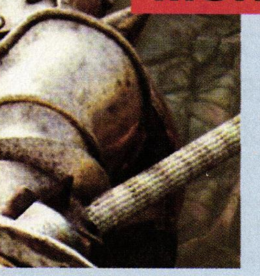


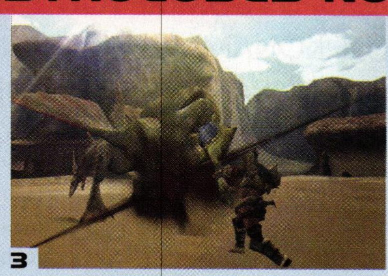
1



2

MONSTRUEUSES NUITS BLANCHES EN PERSPECTIVE





3



4



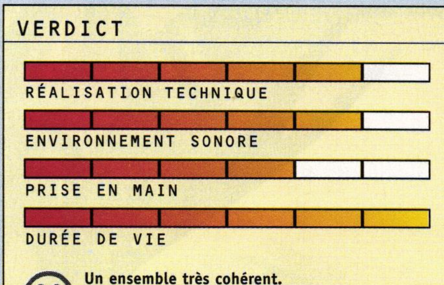
5

■ 3-Dans le désert, n'oubliez pas de prendre un Cooler Drink pour ne pas vous déshydrater. 4-Selon votre équipement, vous pourrez obtenir de nouvelles compétences. Attention, il existe aussi des compétences négatives ! 5-Le jeu online propose des quêtes inédites, et est une aubaine si vous cherchez certains objets, pour peu que vous ayez un peu d'argent.

a des centaines ! En effet, vous pourrez dépecer chacune de vos proies et récupérer tout un tas de choses : cuir, griffes, ailes de dragon, etc. Tous ces matériaux pourront ensuite être mixés avec des métaux afin d'obtenir de nouvelles armes ou des pièces d'équipements. Et c'est là que la folie commence vraiment. Pour vous créer tout un set complet d'équipement, il faudra récupérer beaucoup de matériaux. Un exemple concret, vous voulez vous déguiser en lankukku, ce charmant dragon à la couleur rosée ou violette. Rien de plus simple, traquez la bête, capturez-la ou tuez-la, et amenez tout ça à la petite vieille du village qui vous fera des gants ou une armure à partir des morceaux ramassés ! Avec un peu de temps, vous deviendrez un véritable chasseur. À vous de vous préparer au mieux, de mettre des filets à insectes de côté, des piolets pour extraire les minerais, un peu de viande pour reprendre des forces, des appâts si l'envie de pêcher vous prend... Ensuite, vous aurez en général cinquante minutes pour parvenir à vos fins. À vous de vous organiser au mieux. Choisissez le type d'armes le plus approprié (il en existe une petite dizaine), suivez la bête, balancez-lui une « paintball » pour le localiser sur la carte à tout moment, et la chasse peut commencer ! Vous pourrez retourner au campement pour dormir et reprendre des forces, faire un peu d'alchimie pour créer de nouveaux objets (on notera le passage de deux à trois éléments simultanément). Avec le temps, vous pourrez visiter de nouveaux endroits, comme le désert (inaccessible pendant la saison chaude), le marécage, etc. Chaque nouvel endroit a ses animaux, sa flore, et donc autant de nouveaux éléments possibles pour créer de nouvelles armes ou pièces d'équipements ! Ajoutez à tout cela une connectivité avec la version PSP, et vous pourrez ainsi débloquer un nouveau boss. Fin du fin, *Monster Hunter 2* est jouable online. Il faudra juste penser à s'abonner chez KDDI au Japon pour la somme de 945 yens par mois, soit environ 9 euros. Voilà, vous savez tout, je repars en quête de Machalite, j'ai besoin de ce fichu minerai avant de me payer un nouveau sabre !

#Arnosan

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

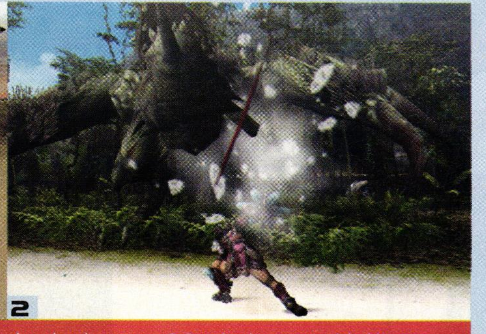
Un ensemble très cohérent.
Absolument magnifique.
Mode online avec des quêtes spéciales.

Certains objets sont vraiment difficiles à récupérer.
Angles de caméra.
Je veux plus de Machalite !

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRÉCIABLE

EN RÉSUMÉ *Monster Hunter 2* ne révolutionne pas la série, mais la rapproche doucement de la perfection. Magnifique, super addictif (surtout en online), intéressant, on lui reprochera juste des caméras parfois catastrophiques et une toute petite répétitivité par endroits. Mais ça reste du solide !

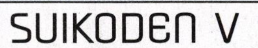
8/10



1 2

■ 1-Pour faire sortir ces sales bêtes du sable, rien de tel qu'une bombe sonore. 2-Certains boss sont véritablement énormes. N'hésitez pas à retourner à votre camp pour faire un petit somme et économiser les potions.



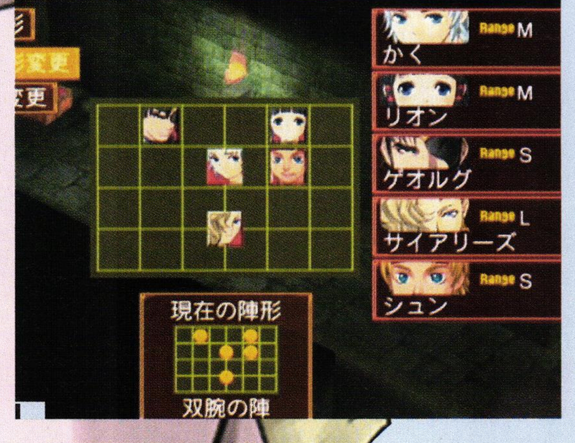


PLUS ON EST DE FOUS...

APRÈS UN QUATRIÈME OPUS SOMME TOUTE ASSEZ DÉCEVANT, LA SAGA DE KONAMI PREND UN NOUVEAU DÉPART POUR CE QUI SERA SANS DOUTE LE DERNIER ÉPISODE SUR LA GÉNÉRATION ACTUELLE DE CONSOLES.

Pour marquer dignement ce dixième anniversaire de la saga, on attendait de Konami une célébration en grande pompe, un opus inoubliable qui réconcilierait les amoureux de la première heure avec les récentes évolutions mises en œuvre par les créateurs. Dans les faits, une telle intention semble évidente, même si on ne peut s'empêcher de noter un phénomène de « *Tales of*-isation » de la série, avec tout ce que cela peut supposer de négatif. Moins d'un an et demi s'est écoulé depuis le quatrième volet, et les contrecoups d'un développement aussi précipité ne manquent pas de se faire sentir. Retrouver tout ce qui faisait la force et la subtilité des premiers volets, à savoir la fraîcheur des scénarios, la richesse et la diversité des personnages, est une tâche ambitieuse, et le but n'est ici que partiellement atteint. On notera d'abord un bon point : le personnage principal, véritable avatar du joueur, ne s'exprime jamais par lui-même, il ne possède pas de volonté propre. Ses rares lignes de dialogue sont toujours le résultat d'un choix du joueur, et servent de véhicule à travers les divers embranchements scénaristiques, donnant lieu à plusieurs fins possibles. L'histoire commence à Falena, une monarchie où les femmes détiennent le pouvoir. Notre héros le prince, fils de la Reine de Falena qui a

SUIKODEN REPART SUR DES BASES SAINES



1

2

GENRE : RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2
ÉDITEUR : KONAMI / DÉVELOPPEUR : KONAMI





■ 1-Les combats sont agréables et plutôt fluides, à défaut d'être impressionnants. 2-Pour trouver les 108 Étoiles, vous devrez parler à un nombre incalculable de personnes. Ça tombe bien, les villages regorgent de monde.







■ 3-Lorsque vos troupes croisent l'adversaire, l'escarmouche est inévitable. 4-*Suikoden*, c'est aussi d'intenses moments de pure intimité… 5-L'élément marin est beaucoup moins présent que dans *Suikoden IV*, mais nullement absent.

récemment pété une durite, se retrouve lancé à la recherche des fragments de la Rune solaire, laquelle détient un pouvoir insoupçonné.

ESCARGOT, GO !

Comme le quatrième opus, *Suikoden V* démarre très, très lentement… Il faudra encaisser de nombreuses heures d'intrigue pas forcément passionnante et de petites quêtes rébarbatives avant de pouvoir goûter les qualités réelles du jeu. Le système de combat est typique du mélange concocté par les développeurs, rétablissant dans leur bon droit certaines bases essentielles de la saga sans pour autant renoncer à quelques acquis plus récents. Ensuite, il reprend les bases des tout premiers volets : le joueur contrôle six personnages (et non pas quatre comme dans le quatrième *Suikoden*), dont il peut librement définir la formation. Selon leur spécialité, leur positionnement relève parfois de la stratégie pure. Le système d'équipement à base de runes, les skills, les attaques combinées dont le succès est basé sur les affinités entre vos persos, tout cela rappellera aux fans des souvenirs mémorables. On retrouve aussi les fameux duels, mais aussi les confrontations à grande échelle, comme les batailles navales.

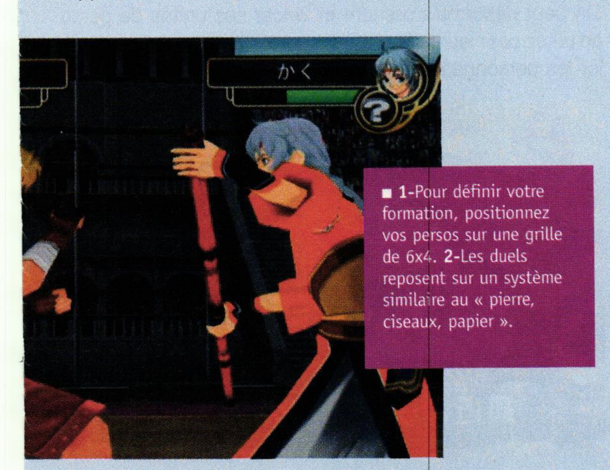
L'INDIVIDUALITÉ DES PERSONNAGES OFFRE PLUS DE SUBSTANCE AU JEU

GRANDE ÉCHELLE

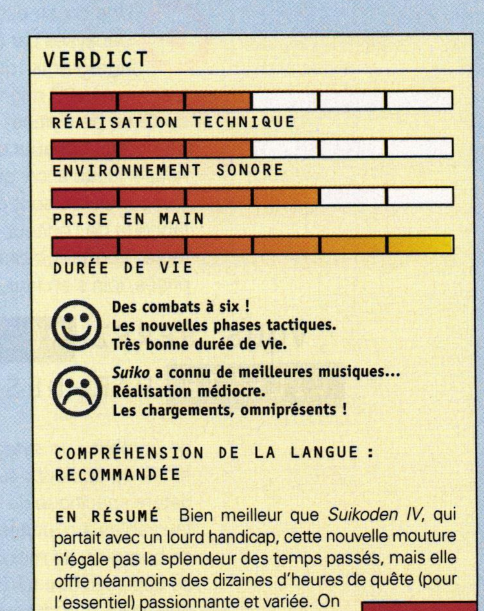
Le joueur se verra en effet confier le destin de grandes batailles, lors de phases de stratégie en temps réel, plaçant ses généraux et coordonnant les déplacements et les offensives de ses troupes afin de venir à bout de l'intelligence artificielle adverse. Durant son périple, notre héros aura l'occasion de faire la connaissance des 108 Étoiles de la Destinée, thématique centrale de la série, mais aussi de retrouver quelques personnages issus des anciens *Suiko*, comme George, Kitty, Lauren ou Ketso, issu de *Suikoden II*. Les mini-quêtes et les mini-jeux mettent en valeur l'individualité des personnages, qui offrent beaucoup de substance au jeu. Restent quelques faiblesses techniques qui témoignent sans doute d'un développement précipité : temps de chargement très intrusifs et des graphismes qui, s'ils n'ont jamais été le point fort de la série, font parfois peine à voir. On dira à leur décharge que la simplicité de la modélisation et des textures permet aux animateurs d'exercer un contrôle maximum sur les visages, donc les expressions.

#Arnosan

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : 2006 • **Europe :** 2006



■ 1-Pour définir votre formation, positionnez vos persos sur une grille de 6x4. 2-Les duels reposent sur un système similaire au « pierre, ciseaux, papier ».



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

Des combats à six !
Les nouvelles phases tactiques.
Très bonne durée de vie.

Suiko a connu de meilleures musiques…
Réalisation médiocre.
Les chargements, omniprésents !

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ Bien meilleur que *Suikoden IV*, qui partait avec un lourd handicap, cette nouvelle mouture n'égale pas la splendeur des temps passés, mais elle offre néanmoins des dizaines d'heures de quête (pour l'essentiel) passionnante et variée. On retrouve enfin tout le plaisir de l'exploration et des combats.

7/10

DISGAEA 2

LA LOI DES TÉNÈBRES

JAMAIS À COURT D'IDÉES, NIPPON ICHI REVIENT AVEC UN NOUVEL ÉPISODE DE *DISGAEA*, LE JEU QUI A RÉVÉLÉ LEUR TALENT INNÉ POUR LES T-RPG COMPLÈTEMENT RAVAGÉS DU BULBE.

Une chose est sûre : les connaisseurs ne seront pas dépaysés par ce deuxième opus, qui reprend tous les ingrédients qui ont fait le succès de *Disgaea* : graphismes 2D mignons, rétro et loufoques à souhait, et un système de combat riche en possibilités. Les personnages nombreux et hauts en couleurs, à l'identité souvent mystérieuse jusqu'à ce qu'une révélation vienne enfin éclairer leur condition, sont devenus avec le temps une marque de fabrique de l'éditeur, et *Disgaea 2* ne fait pas exception à la règle. Pourtant, notre aventure n'est pas exempte de surprises, loin s'en faut. Première addition notable au système

VOUS SEREZ RÉCOMPENSÉ DE VOTRE VILÉNIE PAR DES BONUS EXCLUSIFS

de combat : un système de Geo Panels amélioré. Un système de couleurs sur la grille de déplacements indique la nature spécifique de certains emplacements, plus ou moins favorables aux unités qui les occupent grâce à un système de bonus ou de malus statistiques. Les Geo Panels peuvent se déplacer, être transportés, ou bien détruits dans la plupart des cas. De nouveaux symboles Geo peuvent être incorporés par le joueur durant le combat, pour créer une multiplicité de nouveaux effets. Les monstres Geo qui écument les champs de bataille peuvent éventuellement être domestiqués et utilisés en combat.

LA CLASSE INFERNALE

Tout ce qui faisait le sel de *Disgaea* se retrouve ici à un degré supérieur. Et quand l'on connaît la complexité des éléments de jeu du précédent épisode... Par exemple les attaques multiples réalisées en combo par des unités en formation serrée. On peut désormais prendre et lancer ses unités de perso en perso pour leur faire atteindre la position désirée, ou empiler les personnages les uns sur les autres pour se mettre



GENRE : TACTICAL-RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2
ÉDITEUR : NIPPON ICHI / DÉVELOPPEUR : NIPPON ICHI

■ 1-Les graphismes sont simples, mais les attaques souvent pétantes et toujours colorées. 2-Observez attentivement la répartition des Geo Panels avant d'entreprendre une manœuvre complexe.

L'ESSENCE DU T-RPG À LA SAUCE NIPPON ICHI

■ 3-Balancez votre pote pour atteindre cet ennemi hors de portée. 4-Messieurs de l'Assemblée, je voudrais des ennemis un peu plus forts s'il vous plait... ou je vous fracasse la tête ! 5-Retournez régulièrement vous reposer et sauvegarder dans votre bastion.

en formation Tour. Ce pylône humain peut alors réaliser des attaques spéciales et autres combos exclusifs, dont la puissance n'a d'égale que le déluge pyrotechnique qui ne manque jamais de s'ensuivre. L'interface, qui restera familière pour les habitués, a gagné en « intuitivité », et présente fidèlement la teneur des différents calculs de statistiques et de variables liés à la réalisation de chaque technique. Autre amélioration appréciable, la présence d'une vue « de dessus », qui permet de positionner ses troupes sans trop se battre avec la caméra pour contrer les effets du relief. Les persos peuvent appartenir à une multitude de classes, dont plusieurs font ici leur apparition, comme de nouvelles unités lourdes ou une classe spéciale de « criminels ». La maîtrise des skills augmente avec l'utilisation de chaque arme, et de nouvelles classes peuvent être débloquées en activant des compétences complémentaires pour un même personnage. À la fin de chaque niveau, une barre de bonus se remplit en fonction des actions d'éclat que vous aurez entreprises, comme par exemple l'éradication des Geo Panels.

LA RANÇON DU MAL

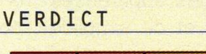
Les Item Worlds, qui s'intercalent entre des groupes de missions, permettent de monter ses niveaux, son équipement, ou faire l'acquisition de nouveaux items. Toujours dans la continuité de l'esprit loufoque du jeu, l'Assemblée des Ténèbres fait son apparition. Y seront discutées les actions les plus viles, les plus lâches, les plus immondes commises par les démons qui opèrent sous votre commandement. L'astuce consiste à s'affranchir des règles, dans une certaine limite toutefois afin de ne pas finir au cachot. Vous serez récompensé de votre vilénie par des bonus exclusifs. De même, pour débloquer l'accès à des armes spécifiques, certains objets dans les boutiques, ou tout simplement des classes controversées, il faudra soumettre un amendement à l'assemblée, qui choisira par vote de le sanctionner ou de le repousser. À vous alors de décider si vous voulez semer le souk et tenter de le faire passer par la force... Il ne reste plus aux fans qu'à se jeter sur l'édition collector, qui contient un mini-artbook et 2 CD musicaux, à condition bien sûr de parvenir à mettre la main dessus.

#Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.

■ 1-Les sprites ont subtilement gagné en finesse depuis le premier volet. 2-La vue de dessus permet d'embrasser plus rapidement l'ensemble du champ de bataille.

VERDICT



RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

Drôle et inventif.
Riche en possibilités tactiques.
Gameplay évolutif.

Lisibilité moyenne pendant les combats.
Beaucoup de redites...
Assez complexe.

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ Nippon Ichi confirme sa position d'acteur incontournable de la scène T-RPG, restant fidèle à lui-même et ne prenant guère de risques en servant à ses fans une bonne grosse dose de rab, rehaussée par une poignée de nouveautés croustillantes. Et nous, on se ressert avec un grand sourire...

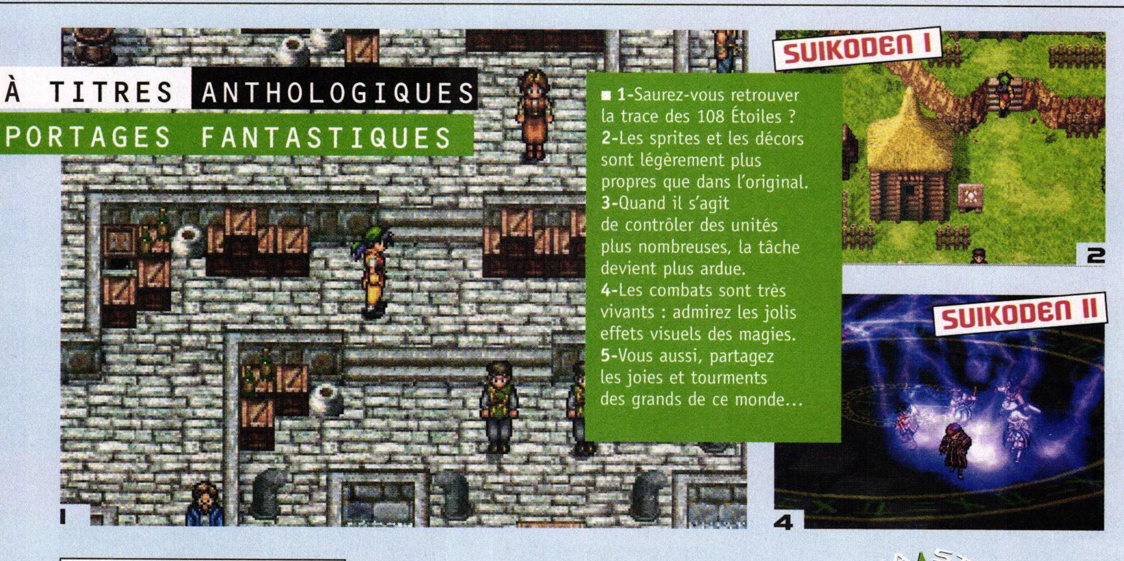
7/10



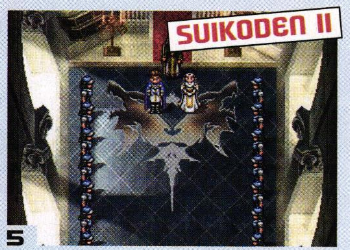
GENRE : RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PSP



À TITRES ANTHOLOGIQUES
PORTAGES FANTASTIQUES







■ 1-Saurez-vous retrouver la trace des 108 Étoiles ? 2-Les sprites et les décors sont légèrement plus propres que dans l'original. 3-Quand il s'agit de contrôler des unités plus nombreuses, la tâche devient plus ardue. 4-Les combats sont très vivants : admirez les jolis effets visuels des magies. 5-Vous aussi, partagez les joies et tourments des grands de ce monde...

SUIKODEN I&II

FLASH-BACK

MEGA STAR Joypad

DEUX CHEFS-D'ŒUVRE EN UN ! C'EST AU TOUR DE LA PSP D'OFFRIR UNE SECONDE VIE À DES JEUX PSONE, APRÈS LA DS AVEC SES PORTAGES DE JEUX SUPER FAMICOM.

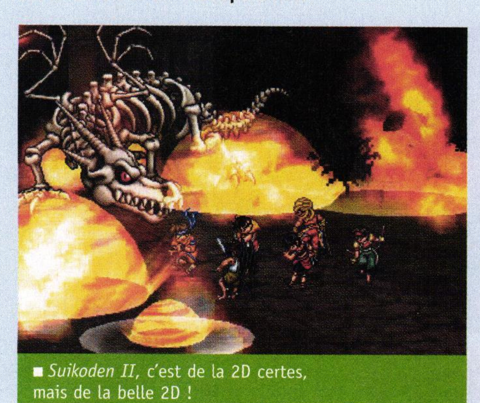
S'il est vrai que Konami ne s'est jamais vraiment investi dans la production de RPG, leur série phare *Suikoden* a ravi les fans du genre comme peu d'autres titres ont pu le faire. Sortis respectivement sur la première PlayStation fin 95 et fin 98, ces deux premiers volets restent sans doute les épisodes de référence pour bien des fans. Si le premier opus, un peu hésitant, se contentait de poser de fort belle manière les bases de la saga, *Suikoden II* s'est chargé de la propulser vers d'autres cieux. Sous des apparences trompeuses de classicisme et de simplicité, son scénario plein de suspense et de rebondissements constitue une galerie de portraits fascinants. Jamais simpliste ou manichéenne, l'intrigue fait la part belle aux grands thèmes universels, et laisse pleinement résonner ses accents humanistes. Plus encore, sa richesse est telle que pour pouvoir en embrasser tout le contenu, en goûter toutes les fins, il faudra s'y prendre à de nombreuses reprises, autant d'expériences magnifiquement renouvelées.

DU PAREIL AU MÊME

À l'époque, le système de combat était d'une audace rare : six personnages en combat, des possibilités de combos magiques et physiques, une large palette d'attaques combinées, une gestion des liens interpersonnels... Même aujourd'hui, l'excellence du gameplay et du scénario n'ont pas à pâlir devant bien des jeux de rôles contemporains. Mais que vaut au juste ce portage sur la console portable de Sony ? Graphiquement, rien à redire : les sprites et décors ont été légèrement améliorés, les couleurs sont riches et vibrantes, les temps de chargement se font très discrets... Un vrai portage digne de ce nom, pas une simple acrobatie consistant à étirer les images, ça fait vraiment plaisir ! Mis à part cela, les deux jeux sont absolument identiques aux productions originales, avec cependant l'ajout d'une galerie, d'un Sound Test (avec création de tracklist), ainsi que de quelques cinématiques (dont l'intro de la version Saturn). Le drame, c'est que compte tenu de son exigence en matière linguistique, la version japonaise reste difficilement accessible, et les chances de voir une traduction débarquer chez nous sont pour le moins minces. Fans de *Suikoden*, fans de RPG, mobilisez-vous !

#Arnosan

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.



■ *Suikoden II*, c'est de la 2D certes, mais de la belle 2D !



■ La perspective utilisée pour les combats est une des trademarks de la série.

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

☺ **Joliment retravaillés.**
Le scénario, les persos (surtout le *II*).
La bande-son.

☹ **Rien de nouveau.**
...
...

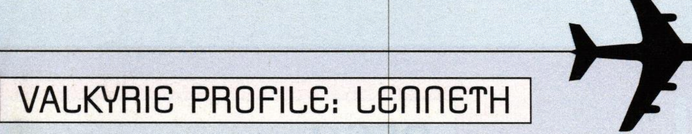
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ Là où Square charcute et gonfle ses *FF* avec plus ou moins de succès, quitte à s'attirer les foudres des fans, Konami a préféré rester parfaitement fidèle à l'original. Vu l'excellence des deux titres, on approuve, d'autant plus que le portage ait été fait avec goût et simplicité. À découvrir ou redécouvrir absolument !

8/10

GENRE : RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PSP

ÉDITEUR : SQUARE ENIX / DÉVELOPPEUR : KONAMI



VALKYRIE PROFILE: LENNETH

SENTEUR NORDIQUE

LE CHEF-D'ŒUVRE DE TRI-ACE, PIÈCE MAÎTRESSE DU CATALOGUE D'ENIX SUR PSONE, SE VOIT RECYCLÉ SUR PSP PAR DES MAINS QU'ON AURAIT AIMÉES PLUS EXPERTES.

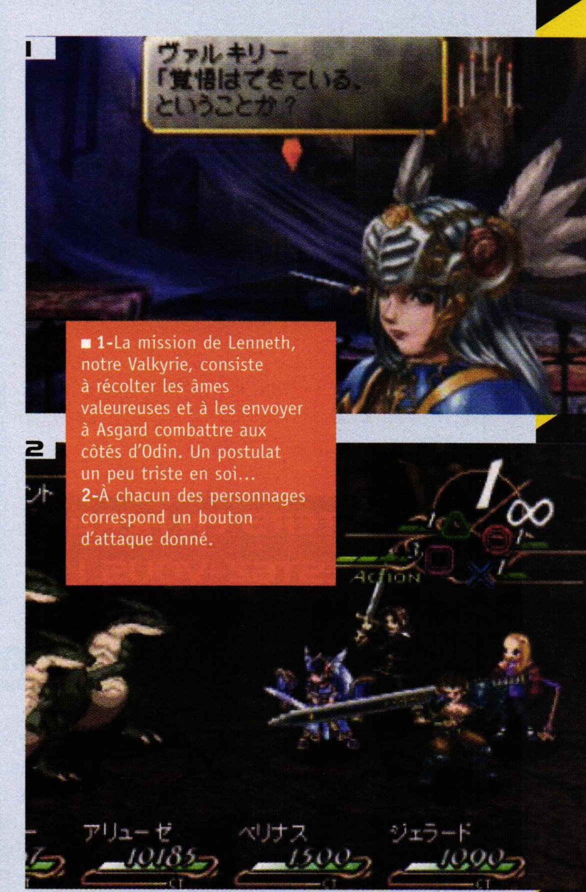
Valkyrie Profile: Lenneth est hélas symptomatique d'une tendance qui se renforce en ce moment au Japon. Non pas que la sous-traitance soit un fait nouveau dans le petit monde du jeu, mais de nombreuses boîtes, récemment créées le plus souvent par des anciens pontes des « majors », se disputent désormais une part croissante du marché du développement. Tel est le cas de l' « usine » TOSE, la boîte de l'ombre qui bosse avec tous les éditeurs sans jamais se mettre en avant. Spécialistes du marché des jeux mobiles (ils ont notamment développé *FF I&II Mobile* pour SQEX), mais également du « portage à l'arrache », TOSE s'est vu confier le développement de *VP: Lenneth* par un SQEX déjà débordé du fait du développement de *Valkyrie Profile 2* sur PS2, réalisé en interne. Le résultat est un portage en demi-teinte, qui souffre de lourds défauts techniques. Les qualités du jeu (comme son exploration en vue de côté, ou son système de combat riche et dynamique) restent inchangées.

VESTIGES DE LA SPLENDEUR

Bien sûr, le jeu reste visuellement très attrayant, dans la mesure où tous les éléments graphiques originaux ont été réutilisés. Sans doute pour éviter une trop forte pixellisation, les développeurs ont préféré appliquer à l'image un filtre de « flou », malheureusement à outrance. Le résultat perd en finesse et en clarté, et ce ne sont pas là les seules tares de cette version. Loin de corriger les petits soucis de l'original (maniabilité hasardeuse dans les donjons par exemple), *Lenneth* se fend d'une triplée de nouvelles boulettes fort désagréables : temps de chargement imbitables (2 ou 3 secondes d'attente pour afficher le menu, et puis quoi encore ?), une certaine mollesse dans les commandes, des ralentissements impromptus… *Valkyrie Profile* n'en reste pas moins un jeu merveilleux, d'une profondeur scénaristique et poétique rares, mais il ne ressort nullement grandi de l'expérience, et ce n'est pas la perspective d'une option « link » avec le futur *VP 2* qui nous consolera de cette perte. Pis encore, certaines séquences clés du jeu, qui brillaient par leur beauté et leur sobriété, ont été remplacées par des cinématiques en CG de très médiocre facture, aux antipodes des standards de qualité pratiqués par Square en la matière. Dommage.

#Arnosan

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.



■ **1**-La mission de Lenneth, notre Valkyrie, consiste à récolter les âmes valeureuses et à les envoyer à Asgard combattre aux côtés d'Odin. Un postulat un peu triste en soi… **2**-À chacun des personnages correspond un bouton d'attaque donné.

■ **1**-Pas besoin d'aéronef pour Lenneth, le ciel est votre domaine. **2**-Entrez de plain-pied dans la vie d'un panel de persos profondément émouvants. **3**-Le jeu s'ouvre sur Platina, une jeune Cosette vendue par sa mère. **4**-Le format 16/9 est parfait pour le scrolling horizontal et les magnifiques décors de *VP*.



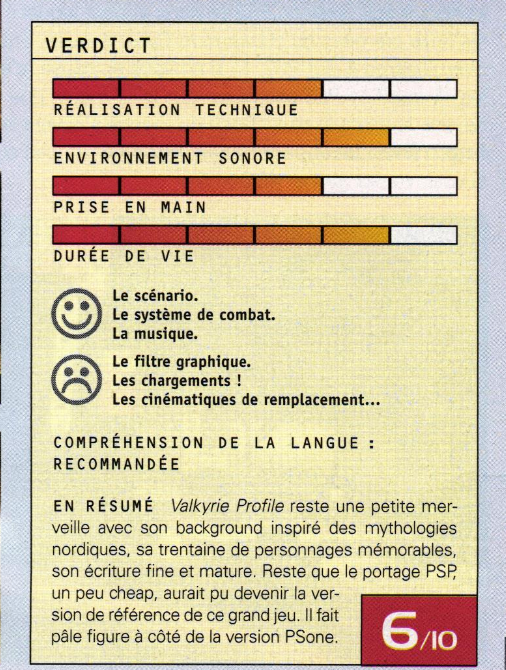




A VALKYRIE REVIENT
OUR LA MOISSON DES ÂMES







VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

☺ **Le scénario.**
Le système de combat.
La musique.

☹ **Le filtre graphique.**
Les chargements !
Les cinématiques de remplacement…

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ *Valkyrie Profile* reste une petite merveille avec son background inspiré des mythologies nordiques, sa trentaine de personnages mémorables, son écriture fine et mature. Reste que le portage PSP, un peu cheap, aurait pu devenir la version de référence de ce grand jeu. Il fait pâle figure à côté de la version PSone.

6/10

Le journalisme total

Nous, journalistes de Joypad, si nous pouvions nous déplacer à chaque événement et en ressortir un petit résumé qui paraîtrait dans cette rubrique, on n'hésiterait pas un seul instant. Mais voilà, nous avons tous des familles qui nous aiment et que nous chérissons, un travail qui nous accapare, et accessoirement on s'adonne aux joies des MMORPG. Bref, impossible de tout concilier. C'est pourquoi nous avons eu cette idée lumineuse. En plus de convier les organisateurs à nous joindre lorsqu'un événement se prépare, pourquoi ne pas vous demander à vous, lecteur, de nous envoyer un petit résumé concernant un rassemblement vidéoludique auquel vous auriez assisté, voire participé, photos à l'appui ? Attendez, je cherche… Bah non, y a pas de raisons. Alors n'hésitez pas, si jamais vous vous sentez capable de nous décrire une ambiance et la tension d'une victoire en quelques lignes et qu'en plus vous rêvez d'être publié dans nos pages depuis la plus tendre enfance, c'est ici que ça se passe : **redacpad@futurenet.fr**.

REPORTERS EN HERBE, MANIFESTEZ-VOUS !



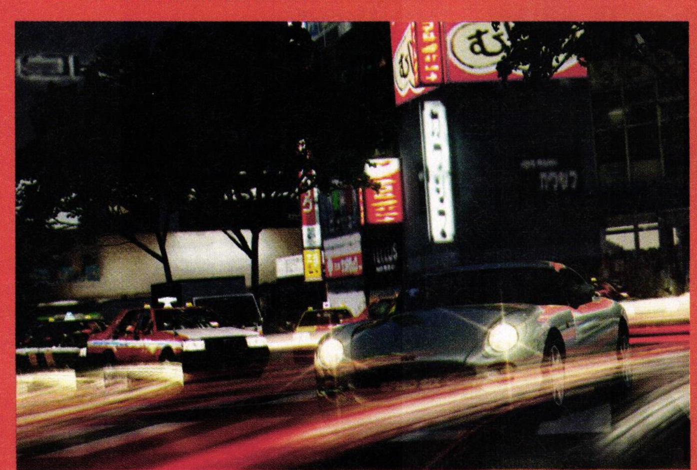
PES League

Un vent de nouveauté souffle sur cette dernière partie de PES League. En effet, une catégorie vient d'apparaître dans le calendrier : la compétition PSP. Venez avec votre console et tentez de faire bonne figure parmi les 48 candidats admis. Huit dates sont prévues, durant les finales régionales et en plus, c'est gratuit ! Faites-vous plaisir mais n'oubliez pas de vous inscrire sur le www.pesleague.com.

Le 1er avril : Rouen, double
Le 2 avril : Rouen, inidividuel
Le 5 avril : Nice, étudiants
Le 8 avril : Strasbourg, individuel
Le 9 avril : Strasbourg, junior, Xbox et PSP
Le 13 avril : Orléans, étudiants
Le 15 avril : Gap, individuel
Le 16 avril : Lyon, quadruple
Le 17 avril : Lyon, junior, Xbox et PSP
Le 20 avril : Montpellier, étudiants
Le 22 avril : Montpellier, individuel
Le 23 avril : Montpellier, junior, Xbox et PSP
Le 27 avril : Nanterre, étudiants
Le 29 avril : Lille, quadruple

Rêve de gloire

Comme l'an passé, Games-Services (anciennement Ligarena) s'apprête à organiser deux événements majeurs coup sur coup dans notre beau pays, la Coupe de France puis la Coupe du monde des jeux vidéo. Pour participer à cette dernière, il faudra s'illustrer dans la première, qui aura lieu à Poitiers en mai. Quels jeux console sont concernés, me demanderez-vous, puisqu'il s'agit de compétitions PC ? D'abord *PES 5*, identique aux versions PS2 et Xbox et pour lequel il faudra figurer parmi les onze premiers du classement Cyberleagues. Ensuite sur *Gran Turismo 4*, sur PS2. Et si on vous en cause, c'est parce que les 16 qualifiés *PES* seront connus le 11 mai et que l'inscription pour devenir le pilote le plus classe du monde s'ouvrira le 7 avril sur ce site : **http://www.lacoupedefrance.org/2006**. Ah bah oui, faut se dépêcher si vous voulez gagner 40 000 $.





Combattez-les tous !

Votre vie est régie par les spasmes électriques de Pikachu, la bouille ronde de Rondoudou, les crachats de Salamèche ? Votre rêve le plus fou est d'être reconnu comme le meilleur dresseur du monde ? Eh bien, vous devriez faire un petit tour en Belgique, à Liège plus précisément, le 9 avril prochain. La team Puissance Pokémon organise en effet un gigantesque tournoi sur les jeux vidéo *Pokémon*, ouvert aux 80 premiers inscrits sur le **http://www.ppt2006.new.fr**. Au programme, des duels sur les versions *Rubis, Saphir, Émeraude, Rouge Feu* et *Vert Feuille*, avec pour le vainqueur un joli titre flambant neuf et de nombreux cadeaux. En outre, les fans auront également la possibilité de découvrir *Pokémon Link* et *Pokémon Donjon* en avant-première, de capturer des bestioles aussi rares que Mew, Latios, Kaiminus et Héricendre ou encore de s'initier au jeu de cartes entre deux concours annexes. Une journée de rassemblement qui s'annonce donc riche en événements attractifs.





GENRE : COURSE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8
MACHINE : XBOX 360

ÉDITEUR : SEGA / DÉVELOPPEUR : PSEUDO INTERACTIVE



FULL AUTO 2/5

Au fond à droite !

Guère passionnant en solo, *Full Auto* ne se rattrape pas vraiment une fois connecté sur le Live. O.K., le lag est relativement discret (comme très souvent, tout dépend de la connexion, tout ça...) et les temps de chargements plutôt corrects. O.K., les options sont au rendez-vous et l'on ne note pas d'oubli majeur ou de pur scandale à la *Call of Duty 2*. Et O.K., on s'amuse un temps du joyeux capharnaüm qui éclabousse l'écran d'explosions, de douilles fumantes et de véhicules démembrés. Comme en solo quoi. Comme en solo, juste après, on s'ennuie violemment. Le côté *Mario Kart* bourrin, peu lisible et vraiment pas charismatique du jeu doit y être pour quelque chose, toujours est-il que *Full Auto* ne remplit son contrat que très temporairement. Il pourra convaincre certains joueurs avides de simplicité et de petites parties sans lendemain, les autres préféreront passer leur tour, et ils auront raison.



UN JEU BOURRIN, TROP FOUILLIS ET RAPIDEMENT LASSANT



GENRE : HEU...
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : NINTENDO DS

ÉDITEUR : NINTENDO / DÉVELOPPEUR : NINTENDO

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD 3/5

Around the world...

Si vous accrochez à la douce poésie du soft, vous apprécierez les petites sessions multi dans lesquelles vous pourrez tchatcher avec vos amis, échanger ou vendre des objets et participer à quelques mini-jeux. Dommage qu'il n'y ait pas plus d'options et qu'il faille obligatoirement avoir le code ami d'une personne pour voir son village ou l'inviter dans le vôtre. Très sympathique pour les fans, relativement inutile pour les autres...

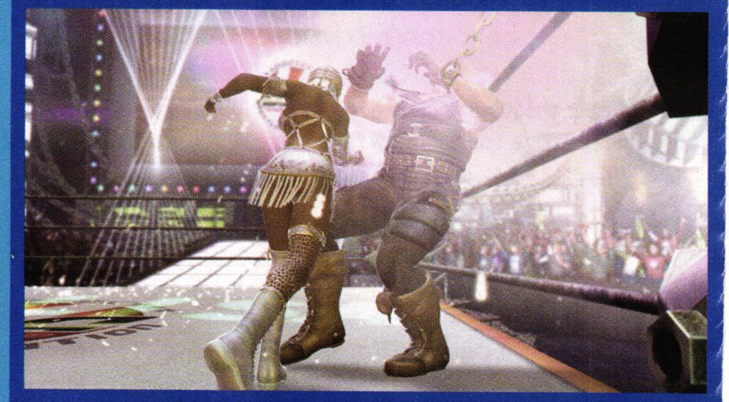




DEAD OR ALIVE 4

Enfin le bonheur ?

DOA 4 est enfin (doublement) patché ! Le bug des sauvegardes effacées a bel et bien disparu (ouf !), tout comme celui des stats qui permettait d'avoir un rang élevé dès le début. Certains persos (Hayate, Hayane) semblent avoir été remaniés sur quelques-uns de leurs coups, auparavant trop puissants. La domination des ninjas pourrait-elle prendre fin ? L'avenir proche le dira. Le lag est quant à lui toujours présent, ce qui n'arrange pas grand monde.





C'est pas trop tôt !

Beaucoup de joueurs priaient matin et soir pour voir arriver un patch pour *Call of Duty 2* sur 360. Leurs prières devraient très bientôt (dans le mois si tout va bien) être exaucées puisque le correctif est en cours de test chez Infinity Ward. Il devrait proposer la création de lobbies, de nouvelles options et autoriser le kick de joueur lourdingue. Bref, des trucs normaux quoi, mais qui ne figuraient pas dans les options originelles. On voit le bout camarades !

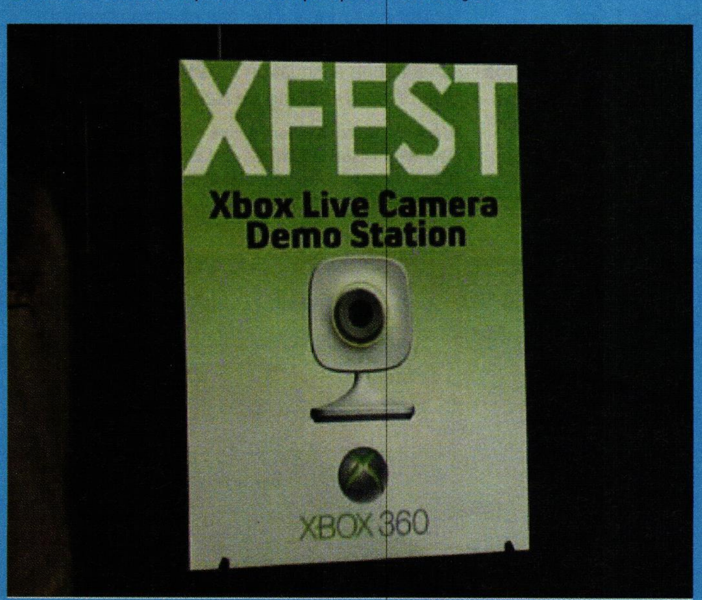
Des produits frais

Entre la démo multijoueur de *The Outfit* et celle (qui devrait être téléchargeable quand vous lirez ces lignes) de *Ghost Recon: Advanced Warfighter*, le Marketplace s'étoffe ces derniers temps. Avec un peu de chance, vous devriez même être en train de jouer à *Street Fighter 2* sur le Live Arcade, tiens. Espérons d'ailleurs que cette initiative ne reste pas unique et que d'autres bons jeux de baston viennent très vite rejoindre *SF 2. Super* (voire *Zero*) *Street Fighter* 2 par exemple...



De la bonne came

Microsoft vient de présenter sa webcam, prévue pour on ne sait quand (sûrement après l'E3). Cette dernière, plutôt jolie, devrait permettre quelques trucs sympas en plus de la conversation vidéo via le dashboard de la console. On pourrait par exemple se faire modéliser (très précisément) la trombine en trois dimensions via un programme dédié ou encore afficher sa photo en pleine partie online. La classe totale, depuis le temps qu'on attend ça !



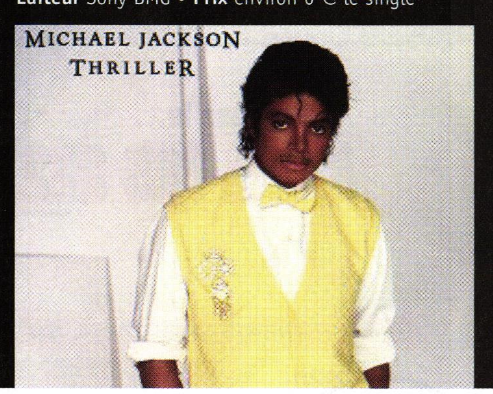
MUSIQUE



© Sony BMG Entertainment

Michael Jackson Visionary

L'abatage et battage médiatique autour du procès de Michael Jackson enfin terminé, on peut de nouveau s'intéresser uniquement au formidable artiste qu'il est avant tout. Et si pour l'heure aucun nouvel album n'est hélas annoncé, on peut en revanche se réjouir en apprenant que Sony ressortira fin mars vingt singles au format Dual Disc, avec la chanson originale en CD audio sur la face A, et le clip en DVD sur la face B. Mieux encore, celui de *Thriller* est vendu dans un super coffret qui permet également d'y ranger tous les autres. Au final, ça va faire cher, mais quand on aime…
Éditeur Sony BMG • **Prix** environ 6 € le single





© 2005 Twentieth Century Fox

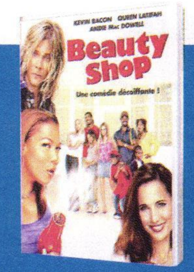
ÉVÉNEMENT

Animaux animés

UN MAMMOUTH, UN KOALA, UN TIGRE, UN PARESSEUX, UN LION, UNE GIRAFE… CE MOIS-CI, DANS VOS SALLES OBSCURES, C'EST UN PEU L'ARCHE DE NOÉ !

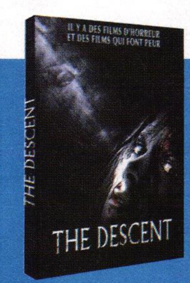
L'animation 3D au cinéma a de beaux jours devant elle ! Et si à une époque elle restait encore rare, elle envahit aujourd'hui les écrans plusieurs fois par an. Tenez, rien qu'en avril, deux films occupent le terrain. Le premier, le plus attendu, n'est autre que *L'Âge de Glace 2*. Trop occupé par *Robots*, Chris Wedge a cédé sa place de réalisateur à Carlos Saldanha, mais la bande-annonce nous laisse déjà espérer quelques fous rires, notamment avec le retour de Scrat ! Et pour l'occasion, la Fox remettra dans les rayons l'édition collector en DVD du premier volet, blindée de bonus. En face, on aura droit à *The Wild* de Disney qui met en scène une bande d'animaux s'évadant de leur zoo new-yorkais pour récupérer un de leurs potes envoyé par erreur en Afrique. Oui, oui, ça rappelle grave le *Madagascar* de Dreamworks ! Mais bon, on a connu la situation inverse côté inspiration avec *Nemo* et *Gang de Requins* alors…

L'Âge de Glace 2 – Sortie ciné 5 avril 2006
The Wild – Sortie ciné 12 avril 2006
L'Âge de Glace Disponible en DVD



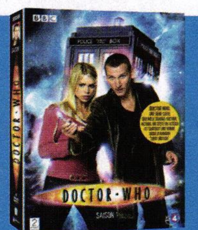
Beauty Shop

Apparu dans la suite de *Barbershop* (avec Ice Cube), le personnage de Queen Latifah a droit à son propre film avec *Beauty Shop*. On y découvre comment Gina quitte le salon de coiffure dans lequel elle travaillait pour tenter l'aventure en solo et ouvrir le sien. Comédie sans prétention, le film fait passer un très bon moment. À voir avec les deux *Barbershop* dans la foulée !
Zone 2 • **Éditeur** MGM • **Prix** environ 26 €



The Descent

Attention : âmes sensibles, s'abstenir ! *The Descent* est un petit film anglais qui raconte la virée spéléo entre filles dans des grottes inexplorées. Évidemment, peu après leur arrivée, tout ne se passe pas comme prévu et démarre alors une succession de scènes éprouvantes pour les nerfs. Ce n'est pas forcément très original, mais côté efficacité, ça assure !
Zone 2 • **Éditeur** Paramount • **Prix** environ 22 €



Doctor Who – Saison 1

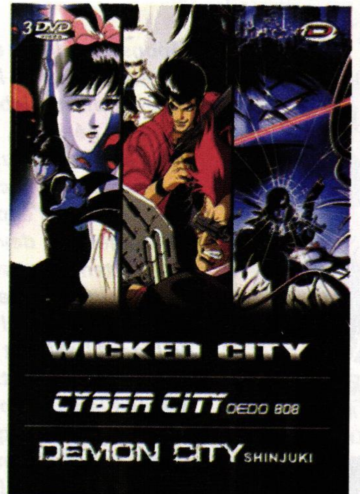
Datant de 1963, la série *Doctor Who* (mélange de comédie et de S.F.) est un monument de la télévision britannique. À tel point qu'elle a même eu droit l'an dernier au tournage d'une nouvelle saison reprenant l'histoire du début et bénéficiant de meilleurs moyens. C'est loufoque, kitsch et très british, trois bonnes raisons de se laisser tenter !
Zone 2 • **Éditeur** France Télévisions Distribution
Prix environ 30 €

SÉLECTION

Noir comme le désespoir

Paranoia Agent, Texhnolyze, Noir et le coffret Kawajiri (*Wicked City, Cyber City: Oedo 808* et *Demon City*), que des œuvres qui respirent la bonne humeur, l'espérance et renvoyant à des valeurs saines... Bon O.K., ce n'est pas vrai, ces vidéos se montrent même sombres – limite déprimantes –, mais c'est dans ces ténèbres qu'elles puisent leur force. Sans oublier l'efficacité de leur réalisation (malgré le fait que certaines d'entre elles datent quand même... 1987 pour *Wicked City* !). Enrichis par un scénario captivant, ces DVD vous happeront dans les méandres de leurs tortueuses intrigues. Prenez garde tout de même, ces films d'animation ne sont pas recommandés pour tous les publics. La violence inouïe se dégageant de certains d'entre eux choquerait plus qu'elle me fascinerait. Des pellicules cultes dans tous les cas. Surtout le coffret Kawajiri, qui fait véritablement prendre conscience du génie diabolique du studio Madhouse.

Éditeur Dybex • **Informations** www.dybex.com



© 1987 Hideyuki Kikuchi / Tokuma Shoten / Video Art / Japan Home Video
© 1991 Madhouse / Japan Home Video
© 1993 Hideyuki Kikuchi / Asahi Sonorama / Video Art / Japan Home Video

RENDEZ-VOUS

Cœur de « becker »

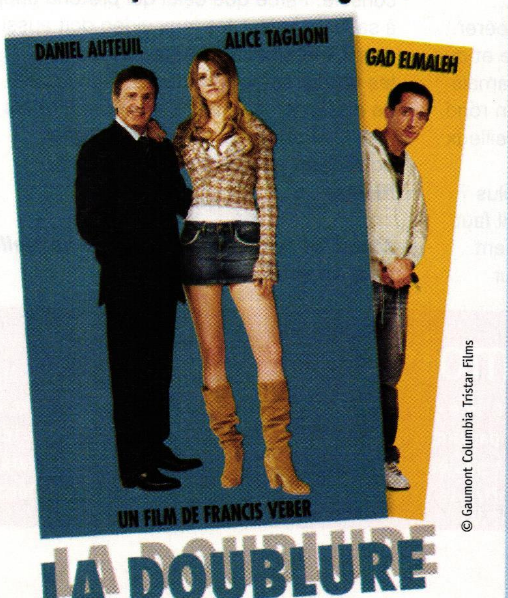
Les fans de rock seront ravis d'apprendre que *Beck: Mongolian Chop Squad*, série dont le thème est la musique, passe actuellement sur Europe 2 TV. Depuis le 25 mars, deux épisodes de l'œuvre créée par Harold Sakuishi (mettant en scène les péripéties de Yukio « Koyuki » Tanaka et de son groupe de rock), sont en effet diffusés tous les samedis soir à 20 h 30. Au final, ce seront quelque 26 épisodes que vous découvrirez, renvoyant aux 12 premiers tomes du manga original. Rock'n'fun !

SPECIAL CINE

Rires et Pignon

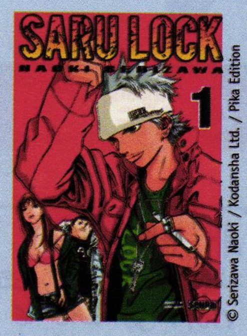
On aurait pu parler de *Silent Hill* (26 avril) ou de *V Pour Vendetta* (le 19), mais ce mois-ci, pour changer un peu, on va faire franchouillard. Alors on pourra commencer par *La Doublure* (29 mars), le nouveau Francis Veber avec cette fois Gad Elmaleh dans la peau du personnage mythique François Pignon. Gageons qu'encore une fois le réalisateur du *Dîner de cons* fera mouche ! Si vous êtes plutôt humour décalé, voire tordu, alors la nouvelle péloche d'Albert Dupontel, *Enfermé dehors* (5 avril), devrait plus vous intéresser. Le gaillard joue le rôle d'un S.D.F. qui trouve un uniforme de flic... Enfin, Fabien Onteniente nous invitera dans son *Camping* (le 26) avec Gérard Lanvin et Franck Dubosc. Espérons qu'il nous fera une comédie plus proche de *3 Zéros* que de *Jet Set* !

Mais qui est vraiment Pignon ?



© Gaumont Columbia Tristar Films

BOUQUINER

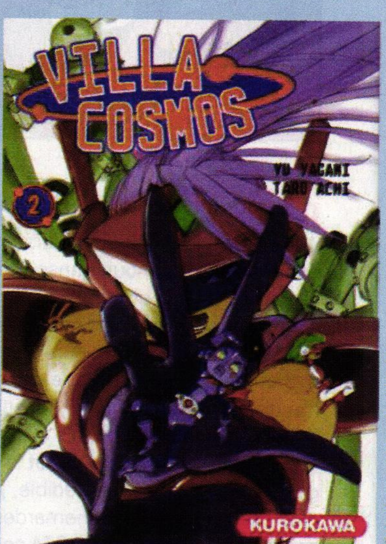


© Serizawa Naoki / Kodansha Ltd. / Pika Edition

Saru Lock

Adolescent frustré, Saru fait les quatre cents coups avec son pote pervers, Yamato. Un jour, la starlette qu'il idolâtre fera appel à ses services de serrurier pour récupérer une vidéo de... ses ébats avec son ex ! S'ensuivent alors les aventures de ce trio pas comme les autres. Marrant, avec une pointe d'érotisme, *Saru Lock* se laisse facilement lire.

Éditeur Pika • **Prix** 7,90 €



© Kurokawa - 2005 - Yagami/Achi

Villa Cosmos

Quand des super héros pas vraiment super et des super vilains pas vraiment méchants tentent de se démasquer les uns les autres et se retrouvent dans la même villa pour cacher leur double identité, cela crée forcément des histoires drolatiques au possible. Goûtez à ce manga assez barré, vous passerez de bons moments.

Éditeur Kurokawa • **Prix** 6,50 €

Autres sorties

Chez Asuka :
- Chrno Crusade (T2 – 9,95 €)
- L'enfant aux trois yeux (T3 – 7,95 €)

Chez Glénat :
- Bleach (T15 – 6,50 €)
- Say Hello to Black Jack (T10 – 6,50 €)

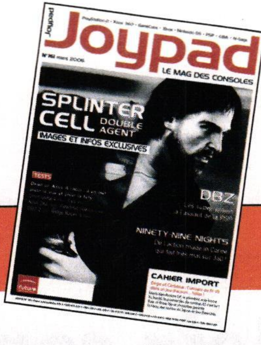
Chez Kabuto :
- Crying Freeman (T5 – 6,95 €)
- Old Boy (T6 – 6,95 €)

Chez Tonkam :
- Hellsing (T7 – 7,50 €)
- Tough (T35 – 7,50 €)



TRIBUNE

JOYPAD VOUS DONNE LA PAROLE



À chaud ! @ redacpad@futurenet.fr



NEXT GEN = NOUVELLE ESPÉRANCE

J'espère que les développeurs nous feront des jeux pouvant nous transporter ailleurs. J'ai envie de dire comme un bon livre, sauf qu'avec ce support qu'est le jeu vidéo, nous sommes, nous joueurs, les héros, les marionnettistes de l'histoire, du héros... Vous me direz qu'avec certains jeux, nous avons déjà cette immersion. Mais avec ces bêtes de calcul que sont la Xbox 360 et la PS3, la next gen se doit d'être plus crédible, plus vivante, plus poétique ou « cauchemardesque ». Il faut par exemple imaginer un *GTA* se déroulant non plus sur un territoire grand comme une petite région, mais comme un pays, où toutes nos actions ont des répercussions directes sur l'environnement et bien évidemment sur l'histoire. Espérons donc une révolution... Tiens, y a bien aussi Nintendo, ah oui... Eh bien, c'est comme je dis, il faut espérer... Espérer qu'une « révolution » se fasse et que les développeurs cherchent plus que jamais à aller de l'avant et non plus tourner en rond. Ben oui, ce média est tellement merveilleux qu'il serait dommage d'en gâcher les possibilités qui s'ouvrent aujourd'hui plus que jamais. En fait, maintenant ce qu'il faut espérer, c'est que les développeurs aient enfin une imagination digne de ce futur huitième art que représente le jeu vidéo.

Tof

Réponse au débat du numéro 160, cette lettre reflète vraisemblablement l'opinion générale. Nous espérons tous que les prochaines machines, via leur potentiel, l'expérience accumulée des développeurs et les attentes nouvelles des joueurs, puissent nous proposer de l'inédit, de l'inoubliable. Et au vu des derniers projets en cours, des dernières annonces, nous ne pouvons qu'être optimistes. Doit-on craindre des désillusions ? Le doute est certes permis mais l'espoir l'est tout autant. Prions, croyons, espérons.

CRAQUAGE ?

Plutôt que de publier le millième commentaire de protestation d'un geek fourbe et déçu par un des mots contenus dans Joypad au cours de toute son existence, laissez place à un court et sincère éloge. Comme on peut définir certains grands hommes par les quelques actions nobles les caractérisant, on peut parler de votre article « Craquage, pas craquage » concernant la Xbox 360 comme d'un texte définissant la neutralité et le bon sens critique essentiels à tout journal. Alors que la campagne marketing battait son plein et que les diverses factions de fans se mobilisaient, vos quelques lignes ont su garder le nord en analysant avec la froideur nécessaire l'événement de la sortie de cette console. Parce que celui qui prétend apprécier à sa juste valeur les jeux vidéo doit aussi savoir s'abstenir d'acheter toutes les dernières nouveautés et faire preuve de discernement. Votre article m'a remis les pieds sur terre et m'a fait gagner de l'argent en quelque sorte, merci.

Nicolas

Merci, ça fait plaisir. Mais, une nouvelle fois, ne vous méprenez pas. Nous critiquions avant tout les prix, et non pas la qualité même du produit ni des jeux. Oui je sais, vive la redondance dans nos réponses...

COUP DE GUEULE !

Je vous écris car je viens de voir la lettre de Tydus et je suis moi aussi outré. Je m'explique : pourquoi comparer la GameCube, la Xbox et la PlayStation 2 ? Devra-t-on aussi différencier la Revolution, la 360 et la PS3 ? La PS2 est-elle une « norme » de console ? Déjà que la PS2 a tué la Dreamcast, non pas par le fossé technique et l'Emotion Engine (fou rire) mais par le marketing indigeste de Sony... Aussi, si Tydus ne voit pas de différence entre la PS2 et la Xbox, et qu'il trouve que la 360 est à peine plus puissante qu'une PS2, je lui prends rendez-vous dès demain matin chez l'ophtalmo !!! Ensuite, pourquoi dit-il que la 360 demande forcément l'acquisition d'une TVHD ? Pas la PS3 peut-être ? Ou bien ne peut-on pas jouer à la 360 sur un bon cathodique ? Je croyais ! Et enfin, le prix prohibitif, il me semble aux dernières nouvelles que la PS3 pourrait coûter env. 100 euros de plus que la 360. Au mieux ! Donc avant de dire n'importe quoi et de dénigrer la next gen (c'est la mode ?) renseigne-toi avant, pitié ! Salutation Tydus !

Juldegre

Un peu de nuance. Comparer des supports dits « équivalents » et disponibles sur la même période est légitime. Cela fait partie de l'être humain, qui a besoin de repères, qui a besoin d'opérer un parallèle, une analogie. Peut-être pour se réconforter au fond. Mais qu'importe, cela reste de bonne guerre comme on dit. Il est clair maintenant que défendre aveuglément telle ou telle machine en avançant des absurdités agace mais là aussi, cela fait partie du jeu... Quoi que l'on puisse dire, le nom PlayStation et les consoles auxquelles il renvoie est entré dans les mœurs, c'est devenu un « standard » du jeu vidéo. Ne pas être d'accord avec cela est une chose, le réfuter absolument en est une autre... aussi irréfléchie que la défense aveugle de la PlayStation 2 ! À chacun de modérer ses propos donc.

Le débat du mois

Chaque numéro verra, dans cet encart, une question en rapport plus ou moins direct avec l'actualité. À vous d'entretenir le débat en envoyant des missives riches, constructives et passionnantes. Les plus intéressantes gagneront... le droit d'être publiées dans le formidable magazine que vous tenez entre les mains ! L'est pas belle la vie ? Comment trouvez-vous les posters fournis avec le magazine ? Pensez-vous que ce soit un bon cadeau ? Désirez-vous voir l'offre se généraliser avec les prochains numéros ? Débattez, argumentez, faites vivre la culture jeu vidéo !

P.-S.

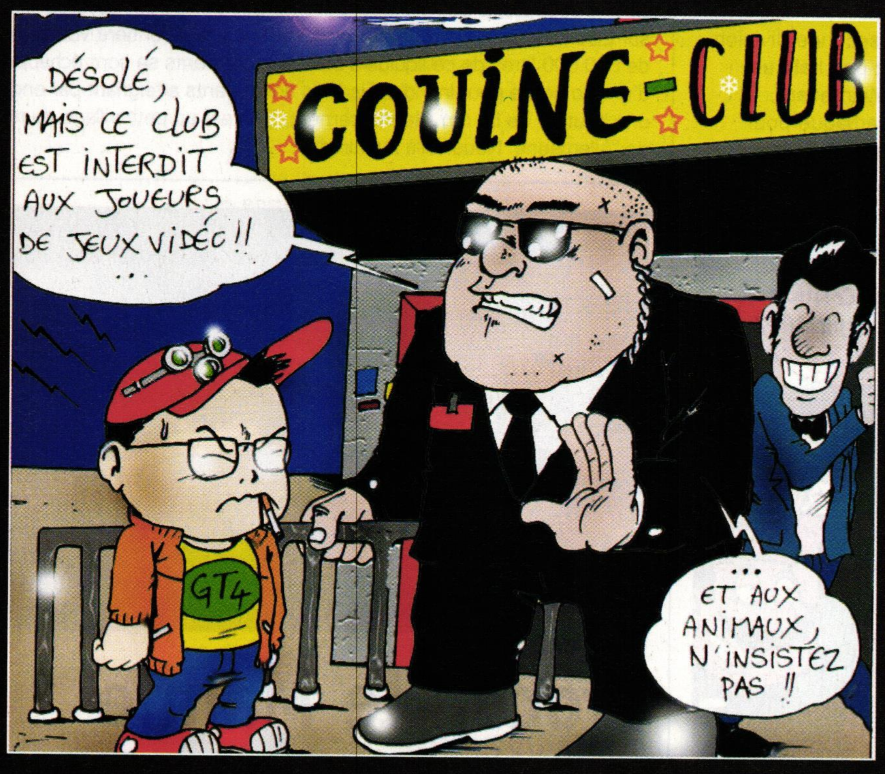
Ludo-numériquement vôtre

Plus que jamais, prenez la parole avec cette rubrique ! Le principe est simple, il vous suffit de nous faire parvenir un petit texte (300 mots ou 2 000 signes maxi). Poème, coup de gueule, délire, enivrante réminiscence... Qu'importe le sujet pourvu qu'on ait l'ivresse. Place à votre talent !

Analyse sociologique (première partie)

Les racistes ont coutume de diviser la population humaine en deux grandes races distinctes et selon eux fondamentalement différentes : les Blancs et les Noirs. C'est une grave erreur. De fait, si l'on peut à la rigueur fractionner l'humanité en deux races que tout oppose, il conviendra d'éviter l'écueil Noir/Blanc pour se focaliser sur ces deux catégories : les joueurs de jeux vidéo, et les autres. Les joueurs sont amoureusement haïs des non-joueurs. Ces derniers sont haineusement aimés des premiers. On distinguera également beaucoup de « races » au sein des joueurs mêmes. Ceux-ci sont, plus que quiconque, enclins à la discrimination abusive et irréfléchie. Il n'est pas rare en effet d'assister à des conflits entre eux. On peut les diviser en plusieurs grandes catégories : les pros, les antis, les réacs, les ignorants. Il n'est pas rare qu'un joueur appartienne à plusieurs classes ; on a déjà vu des spécimens de pro-anti-réac-ignorant (exemple : « Je suis pour Nintendo, contre Sony et Microsoft. Mais je n'aime chez Nintendo que ce qui se faisait avant »). Bien souvent, lors de débats enflammés, les joueurs, qui s'affirment pour la plupart comme étant antiracistes, se lancent des insultes que ne renieraient pas les extrémistes de droite les plus virulents. Si certains seront scandalisés que l'on traite de con un type du fait de sa couleur, ils ne se priveront pas en revanche de traiter un possesseur de PS2 de con parce qu'il possède une PS2. Le sociologue Zinédine Bourdieu a nommé ce phénomène « Le magique paradoxe du joueur de jeux vidéo ». Il existe néanmoins un moyen d'unifier tous ces joueurs divisés par la haine. Ils sont tous au moins d'accord sur un point : ils font partie des hardcore gamers. En conséquence de quoi ils nourrissent le plus grand mépris pour ce qu'ils appellent « le grand public »...

Franz Durupt



Bouh Joypad I

Ô sacrilège ! Pourquoi avons-nous renommé les critères du pavé Verdict dans les tests ? En plus d'être devenus trop laxistes et grand public, nous faisons montre d'une incohérence absolue. En sont témoins les nombreuses contradictions qui parsèment le mag (untel trouve que ce jeu est bon, un autre dit le contraire, etc.). Sensei nous fustige donc dans son courrier. Pour notre défense, nous dirons simplement que nous trouvons les nouvelles appellations plus appropriées que les anciennes. D'autant plus que ce fut fait à la demande de nombre d'entre vous, chers lecteurs. En effet, plusieurs lettres faisaient état de l'ambiguïté de la note « Graphismes » par exemple. Ils pensaient tous que cela ne concernait que le visuel d'un jeu même, alors que ce point comprend en fait tous les mécanismes visuels, à savoir les modélisations, la gestion de la caméra, etc. Bref, utiliser « Réalisation technique » nous semble plus clair. Pas pour toi apparemment, mais bon nous ne pouvons satisfaire tout le monde. Quant aux contradictions, elles restent rares, minimes et sont justifiables du fait que les textes ne sont pas tous écrits par une seule et même personne. Il y a forcément une notion de subjectivité. C'est à la fois notre force et notre faiblesse : plusieurs approches et styles différents mais des avis parfois divergents aussi.



Bouh Joypad II

Non, *Metal Gear Solid 3: Subsistence* n'est pas prévu sur Xbox. Pas pour le moment en tout cas (on ne sait jamais ce qui peut arriver dans l'avenir). Et ce, malgré le fait que ce support soit noté dans la fiche technique du booklet numéro 159. Non, *Silent Hill* n'est effectivement pas une série de Capcom et nous savons pertinemment que c'est à Konami que l'on doit l'existence de cette saga. Nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour ces erreurs et remercions les lecteurs éclairés qui ont su les relever. En même temps, personne ne s'est aperçu de la plus grosse bourde que l'on ait faite à Joypad : nous avons engagé Jérôme. Figurez-vous que ce vil personnage voue une admiration sans bornes à M. Pokora et fait l'apologie de son répertoire « musical ». Mais quelle faute de goût, bordel de Zeus !


Joypad – Tribune – 101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret

JUSTICE

Faussaire loser

On ne vous le dira jamais assez, cher lecteur, faites attention, relisez-vous ! Preuve en est que cela peut vous causer des tracas, un Pakistanais a été écroué pour cette raison. Bon, en fait, il s'agissait d'un faussaire qui avait parfaitement reproduit un passeport, à l'exception des mots « ministère » et « gouvernement », mal orthographiés. Huit mois de prison qui lui permettront de refaire des dictées.





ENGRAIS

Elsa jusqu'au cou

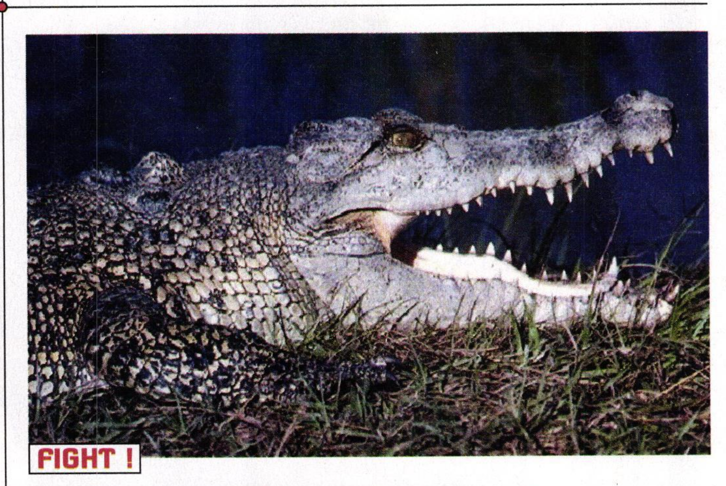
Et si je vous disais qu'il y a peu un torrent de purin s'est déversé sur Elsa ? Quel choc, n'est-ce pas ? C'est pourtant l'entière vérité, près de 300 000 litres de ce liquide à base d'excréments se sont échappés d'un silo éclaté pour inonder Elsa, les flots puants atteignant par endroits une hauteur de 50 cm. Heureusement, Elsa est un petit village du nord de l'Allemagne. Nous voilà rassurés.

FOOTBALL

Mercato calorique

Les Roumains sont malins. L'UT Arad, un club de seconde division de football roumain a procédé à un mercato assez peu habituel. On compare souvent les footeux à de la viande. Maintenant, on les échange contre de la viande ! 15 kilos de barbaque pour que Marius Ciora aille évoluer en quatrième division. Pas de bol pour les acquéreurs, le joueur a choisi de prendre sa retraite. Pour devenir boucher ?





FIGHT !

Crocodile Mamie

On n'est jamais tranquille au camping. Une sexagénaire australienne en a d'ailleurs fait les frais en 2004, ce qui lui a valu récemment d'être décorée de la médaille du courage. Son fait d'arme ? Avoir secouru un ami attaqué par un crocodile de 300 kilos en sautant hardiment sur le dos du reptile, juste avant que la bête soit abattue à coups de fusil. En voilà une à qui il ne vaut mieux pas piquer son sac.